1998年8月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第8号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

AUG.1998 8

BASIC Magazine

特別定価 550Yen

■楽しさいっぱい!意外な使いかたを発見!

カラー・プリンタで遊ぼう!

創刊200 記念キャンペーン

オリジナル・キーホルダー/ペーパー・クラフト/パラパラ・アニメーション/写真がイラストに大変身

楽しく学べて遊べるプログラム・コーナー

- GAME BASIC for SEGASATURN/C言語/Visual Basicなど
- DirectXプログラミング入門〜Direct Animationで実現! 3Dグラフィック

別冊付録 DOS/V製作
組み立て・パワーアップ体験満載!!
■夏休み組み立て企画:インテル対AMD

Windows98をインストールできるパソコン一覧

▌第18回 日本ゲーム・ミュージック大賞ノミネート発表
▌1998年上半期GMアルバム総カタログ

速報! インターネットで天下を統一せよ
光栄から『信長の野望 Internet』が登場

とじ込み付録 いま話題のDJシミュレーション『ビートマニア2ndMIX』
全19曲の楽譜掲載

E3で発表された最新パソコン・ゲーム特集

対局囲碁ソフト王座決定戦 その1

ネットワーク対戦ゲームを徹底指南!! STAR CRAFT

ゲーム・クリエイター・スクール 夏休み体験入学&説明会ガイド

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。※当社独自の測定条件による。パソコン側の処理時間は含みません。印刷するデータにより印刷速度は異なります。
■詳しくはカタログをご覧ください。■Windows®の正式名称はMicrosoft® Windows® Operating Systemです。■Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。■一部印刷サンプルは、ハメコミ合成です。

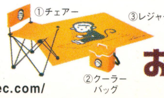
真夏のバザールでござーる

開催チュー!

6月13日〜8月9日

期間中NECのピクティを買って、
「おでかけトリオ」を当てよう。
抽選で、合計3,000名様に当たります。

◎詳しくはバザールでござーるホームページ http://www.bazar.adnec.com/

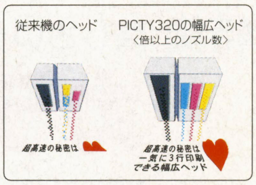


NEC

群を抜く速さと写真画質の美しさで選ぶならピクティです。

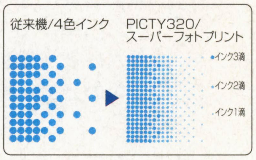
1分8枚

ノズルの多い幅広ヘッドを採用。1回の動作で印刷できる面積が3倍に。A4用紙1枚の印刷時間が大幅に短縮され、1分間にモノクロ8枚、カラー1分4枚の群を抜くスピードで印刷できます。※



1200×1200DPI相当

スーパーフォトプリント機能で、ハーフトーンも美しい1200×1200DPI相当の高画質。また、フォトシャープナー機能により、ホームページなどの粗い写真画像も鮮明にプリントできます。



USB対応（オプション）

パソコンが自動的にプリンタ識別を行う、先進のPlug&Play環境を実現。さらにNECの新しいパソコンPC98-NXシリーズに、PICTYのプリンタドライバがインストール済みでセットアップもスムーズ。

A4対応

PICTY320
標準価格
49,800円（税別）

A4対応

写真画質をもっと身近に、もっと手軽に。
PICTY220
標準価格32,800円（税別）

NECカラーインクジェットプリンタ
P!CTY
ピクティ

●PC98-NXシリーズ、PC-9800シリーズ、各社Windows®搭載パソコン対応。
●シール印刷ができるソフト「シール倶楽部」、長尺印刷ができるソフト「テンプライタ」を標準添付。
●ハガキ印刷も、速い、キレイで、低ランニングコストのピクティにおまかせ。

NECカラーインクジェットプリンタ
P!CTY4000
ピクティ

A3ノビ対応

ビジネスに最適なA3ノビ・多機能印刷。
PICTY4000
標準価格89,800円（税別）

PICTYシリーズはWindows®98に対応します。 ●プリンタドライバは、商品添付のWindows®95用ドライバをそのままお使いいただけます。●USBプリンタケーブルでお使いの場合は、Windows®98用最新ドライバをインターネット、パソコン通信などで提供する予定です。配布開始時期、配布方法など詳細は、Windows®98発売後、通知いたします。

FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821 本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従って、ご希望のBOX番号をダイヤルしてください。2177（PICTY320/PICTY220）、2178（PICTY4000） ③お手元のFAXにご希望の情報が届きます。

〈NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　フリーダイヤル0120-60-9821（電話番号はよくお確かめの上おかけください。）
受付時間:9:00〜17:00（祝日を除く）※フリーダイヤルは携帯電話・PHSではご利用いただけません。
■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

新商品情報を提供中! 〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信（PC-VAN）に接続したら"J NECPC"とキー入力してください。接続するにはBIGLOBEに加入している必要があります。お問い合わせ先:資料請求専用窓口 03-3486-1171※月〜土（祝日、休日を除く）の9:00〜17:00

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉
ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530
PICTY（マイコンBASICマガジン 7・8）係までお送りください。

NECグループ

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 8

AUG.1998

巻頭カラー8
41

特集 楽しさいっぱい！ 意外な使いかたを発見！

カラー・プリンタで遊ぼう！

●EPSON『PM-750』とデジカメ『CP-600』で"デジカメDPE"にチャレンジ！ ●NEC『PiCTY320』を使って"ビッグパノラマ写真"を作ろう ●CANON『BJC-50V』があればどこででもケーブルレス印字が可能 ●ベーマガ読者のプリンタ活用レポート ●おもしろソフトでオリジナル・キーホルダーを作ろう ●ペーパー・クラフトで机の上をにぎやかにしよう ●パラパラ・アニメーションを作ろう ●身近な写真がステキなイラストに大変身

巻頭カラー企画

15 ゲーム・クリエイター・スクール 夏休み体験入学&説明会ガイド

30 BM読者のホームページ・ギャラリー

32 モバイルのススメ 両手が自由になる！ 究極のモバイル登場!! Ruputer

プログラミング講座

80 BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問質問にお答えします
BASIC PROGRAM GET&RUN

84 新連載！ポリゴンを使ったゲームがキミの手で制作できる！
GAME BASIC for SEGASATURNでゲームを作ろう！

86 ハローC言語ワールド
プログラムの流れをコントロールしよう。繰り返し処理

90 Visual Basic研究所
"オブジェクト"の使いかた～コントロール編④

94 Visual BasicによるDirectXプログラミング入門
DirectAnimationで実現する3Dグラフィックスの世界

101 速報！Windowsプログラミング・ソフトF-BASICの最新バージョン
F-BASIC V6.0 登場

102 Windowsプログラミング完全マスター
Windowsゲーム・プログラミングQ&A③ スプライトもどきの実現

106 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
BASIC言語で"積分計算"に挑戦してみよう！

110 Klik&Play Click&Create クリック・ゲーム作成術
円の動きをゲームに応用しよう！

特選投稿プログラム・コーナー

113	Windows(VisualBasic4.0)	黄金の夢	れっつ
122	Windows(VisualBasic4.0)	でばぐ	数田尚弘
126	Windows(VisualBasic2.0)	ちきん	よっち
129	Windows(Q Basic)	(実用) G SPRITE	ショプロ
132	FM TOWNS	NUMBER ARROWS	Mappi
135		TIME PILOT TOWNS	Dr.TOWNS
138	MSX/2/2+/TurboR	妖怪退治	江崎安徳
140	PC-8801mkⅡSR	3すくむ	すくなひでき
143	PC-9801	カニメデ	雨蛙
147		SPARKS	萩原大輔
150		GLOBE	道植洋介
152		(実用) マウスカーソルメーカーVer2.0	村尾卓哉
154	X68000	おでんの達人	藤井勝敏
156	PC-E500	ボールの散歩	はたらいたはらたいら

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

157 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55
アーク・ザ・ラッド 栗田英樹

160 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC-88
ベアナックル Youki

別冊付録
DOS/V製作
組み立て・パワーアップ体験満載!! 夏休み組み立て企画：インテル対AMD

エンターテインメント・ソフト

173 **パソコン・ゲーム・サイド**
E3で発表された最新パソコン・ゲーム特集／新企画「対戦問屋」／新作情報など

209 **アーケード・ゲーム・サイド**
『サイキックフォース2012』／新作情報など

220, 244 とことんぷよぷよSUN
221 プレイステーションJournal
222 サターン最前線
223 Game Music Encyclopedia
232 パソコン・ソフト＆GMの発売予定をチェック！ 新作発売予定表Data Base
235 ファイナルステージ
236 攻略　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム オペレーティングマニュアルvol.3
239 『ウルティマ オンライン』連載企画　ブリタニアに死す
242 『2D対戦格闘ツクール』を使ったゲーム制作手記第4回 『ツクール』免許皆伝！
246 ゲーム考現学
248 みらくる読者の闘技場
250 読者のイラスト紹介！ あくせすROOM
251 読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview
254 エンターテインメント・インフォメーション
256 ベーマガおたのしみ読者プレゼント
258 第18回　日本ゲーム・ミュージック大賞ノミネート発表 ～1998年上半期GMアルバム総カタログ
267 ソフトハウスのPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
275 全国集計　CHALLENGE！HIGH SCORE！
282 中古基板購入ガイド　ビデオゲーム CLASSIC GUIDE

とじ込み付録『ビートマニア2ndMIX』
全19曲の楽譜掲載

49 Windows98をインストールできるパソコン一覧
51 夏の新製品パソコン＆全国パソコン・ショップお買い得情報
57 新品から中古まで　ほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる パソコンBuyer's Guide
62 インフォメーション・キャッチ・アップ
- ●特報！　Windows98日本語版は7月25日発売！
- ●コンパックの新型携帯情報端末はカラーとモノクロの2モデル
- ●富士フイルムからデジカメ2製品が登場
- ●DVD-Videoをノート・パソコンで楽しむ二つのアイテム

66 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
70 ネットワーク・ゲーム入門書 バトルネット・スタークラフト篇
72 パーフェクト・ミディ・チャンネル テンプレートで曲の基本事項を設定しよう
74 Dr.Dの特別講座　平成10年度『大学入試センター試験』ズバリ解説！ プログラムとして組んでみよう
76 めざせ！　ホームページ開設 ホームページからのダウンロードに圧縮は欠かせないのだ
78 神奈川のりこのホームページに夢中 夢中その10　デジカメを使っちゃったゾ
162 明日のスター・プログラマー／影さんのマジック・ボックス

広告さくいん

ハード

NEC	表2～前付カラー3
キヤノン販売	前付カラー6～7
エプソン販売	前付カラー9、11
FDK	前付35
ソニー	表4
TWO TOP	別冊付録表4

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー34
アクティビジョンジャパン	中付カラー163
光栄	中付カラー164～165
日本アドバンステクノロジー	中付カラー166
日本クリエイト	中付カラー167
SPS	中付カラー168
ソニー・コンピュータエンタテインメント	中付カラー169
エレクトロニック・アーツ	中付カラー170～171
日本ファルコム	記事中カラー225、表3

学校関連

KCEスクール	前付カラー17
バンタン電脳情報学院	前付カラー19
代々木アニメーション学院	前付カラー21
デジタルエンタテインメントアカデミー	前付カラー23
日本ゲームソフト学院	前付カラー25
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー27
東京ゲームデザイナー学院	前付29

中古基板販売

キョーワインターナショナル	後付284

パソコンショップ

東北	
DOS/Vハウス204	記事中36
ワンダーボックス	記事中54
関東・甲信越	
コジマ	前付36～37
マイコンショップ川口	前付38～39
ロケットPCアウトレット	前付40
サンマックス	記事中59
遊基パソコン館	記事中61
OTTO	後付285
パシフィックネット	後付286～287
情報ハウス	後付288
クレバリー	後付290
ロケットサポートセンター	別冊付録
ピーシーショップ ピーテン	別冊付録
関西	
ユニオンコンピューターネットワーク	後付288
イオシス	記事中61、後付289
九州	
ベスト電器パソコン館	記事中55

Ⓒマイコン**BASIC**マガジン8月号
第17巻　第8号　1998年7月25日印刷
1998年8月1日発行
特別定価550円（本体524円）
電波新聞社　1998 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：（株）堅省堂

<本誌掲載の記事、プログラムの無断使用を禁止します>

ENJOY! WonderBJ

わが家には、楽しいプリンタを。

『スキャナ・カートリッジつき』で選ぶなら、ワンダーBJ 440Jを。

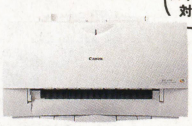
スキャナ・カートリッジがついているから、パソコンとつないだそのときから「プリント&スキャン」が楽しめる。●カラースキャナ・カートリッジ「IS-22」を本体同梱。写真の入力から出力まで、この1台で引き受けます。●もちろん、フォトインク対応。[※1] 身近な普通紙にも写真画質でプリントアウトできます。●A4普通紙を最高100枚連続給紙できるASF標準。暑中見舞など、大量のプリントアウトも快適です。●シール作りに、Tシャツに…、専用ペーパーも多数ご用意。

NEW PRICE スキャナ対応

大量プリントができるノートプリンタ。
WonderBJ 80v ¥44,800

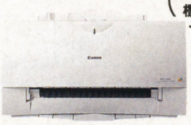
ベストエントリープリンタ。
WonderBJ 250J ¥34,800

NEW PRICE スキャナ対応



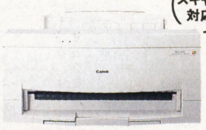
スタンダードフォトプリンタ。
WonderBJ 430J ¥36,800

NEW スキャナ標準

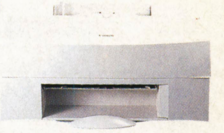


スキャナ&プリンタ。
WonderBJ 440J ¥44,800

スキャナ対応



A3対応のフォトプリンタ。
WonderBJ 465J ¥79,800



普通紙カラー完全耐水プリンタ。
WonderBJ 700J ¥64,800

FRANCE 98 © 1994 ISL TM
キヤノンはWorld Cup'98 フランス大会のオフィシャルスポンサーです

OFFICIAL SPONSOR
キヤノンは、Jリーグのオフィシャルスポンサーです。

Enjoy! Personal WonderBJ Series

Photo Realism TM　P-POP Water Resistance　COLOR BUBBLE JET

キヤノン株式会社・キヤノン販売株式会社

※1 BC-22eフォト(オプション/¥3,500)。※2 セントロニクス準拠パラレルI/FケーブルIFC-DOSV/15(オプション/¥3,800)が必要。※3 NTSC対応のみ。※4 '98年7月下旬発売予定/¥34,800。※5 別途、各社デジタルカメラメーカー純正のPCMCIA変換アダプタ、接続ケーブルなどが必要です。※6 700Jは未対応。※7 Web TV™の画面印刷機能は'98年6月下旬から採用予定。※WebTV™に関するお問い合わせは、ウェブ・ティービー・ネットワークス(株)(03)3437-6011へ。

DOS/Windows®環境およびWebTV™との接続、PA-100についてのお問い合わせは
◎**BJコールセンター**
●**幕張(043)211-9330** ●**東京(03)3455-9544**

◎**お客様相談センター**　※下記の電話番号は音声メッセージがご案内いたします。
●東京(03)3455-9000 ●札幌(011)728-9000 ●仙台(022)265-9000 ●名古屋(052)937-9000
●大阪(06)441-9000 ●広島(082)248-9000 ●高松(087)821-9000 ●福岡(092)411-9000

Macintosh環境での接続についてのお問い合わせは
◎**株式会社ピクセラ ユーザサポートインフォメーション**
TEL.(0722)24-7311
FAX.(0722)24-7177

電話サポート受付時間　月曜～金曜(祝日を除く)9:00～12:00、13:00～18:00、19:00～21:00　土曜日、日曜日、祝日(1/1～1/3は休み)10:00～12:00、13:00～17:00　※サポート時間については予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。※電話番号のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上おかけ下さい。

環境保護のため、BJカートリッジの回収にご協力ください。

⚠安全にお使いいただくために　●ご使用の前に取扱説明書をよくお読みの上、正しくお使いください。●表示された正しい電源・電圧でお使いください。

Canon

ワンダーBJの、ちょっと進んだ遊びかた。

もしあなたの家にパソコンがなくても、デジタルカメラやテレビを使いワンダーBJの写真画質を楽しむことができます。※2 ●テレビ※3とBJフォトアダプターPA-100※4、ワンダーBJを接続し、デジカメのデータをPA-100に読み込ませれば、※5,6ダイレクトにワンダーBJでプリントアウト。家族の時間がまた楽しくなります。●インターネットのネットワークサービス「Web TV™」を利用すれば、テレビ画面にうつした様々なホームページをワンダーBJで印刷できます。※6,7

Canon

Wonder BJ

ワンダーBJで遊ぼうね。

WONDER PRINTING CANON

※Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。※PhotoRealism、P-POPはキヤノンの商標です。※記載の商品名は、各社の商標または登録商標です。※記載の価格には消費税は含まれておりません。別途消費税を申し受けますのでご了承ください。※モニター画面とプリントサンプルはハメコミ合成です。

FAX

BJプリンタシリーズの詳しい情報を至急ご希望の方は、

◎キヤノンFAX情報サービス

●東　京(03)3455-5962 ●札　幌(011)728-0485
●秋　田(0188)26-0441 ●仙　台(022)211-5730
●名古屋(052)936-0758 ●大　阪(06)444-4580
●高　松(087)826-1621 ●広　島(082)240-6729
●福　岡(092)411-9510

●お手元のFAX(GIIIモード利用可能なもの)から電話をおかけになり、メッセージ通りに操作してください。情報内容については番組目次(情報番号[1])でご確認ください。各製品のFAX情報番号は以下の通りです。
▶BJC-440J・[141] ▶BJC-80v・[133] ▶BJC-250J・[131]
▶BJC-430J・[130] ▶BJC-465J・[132] ▶BJC-700J・[187]
※プッシュ回線でご利用ください。(ダイヤル回線の場合はトーン切り替えが必要になります。)※通信料はお客様のご負担になります。

◎パソコン通信
プリンタドライバダウンロード・製品情報サービス
NIFTY SERVE(キヤノン・ステーション)
「GO SCANON2」

◎キヤノン販売ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/BJ/

◎カタログを差し上げます。
右の請求券をハガキに貼り、住所、お名前、勤務先、部署、電話番号を明記のうえ、〒261-8711 千葉県千葉市美浜区中瀬1-7-2 キヤノン販売(株)宣伝部ENJOY Wonder BJ係までお送りください。

請求券
ENJOY WonderBJ
80708-342
14-064

特集 カラー・プリンタで遊ぼう!

楽しさいっぱい！
意外な使いかたを発見！

EPSON「PM-750C」とデジカメ「CP-600」で“デジカメDPE”にチャレンジ

EPSONのデジカメで直接プリンタ印刷

EPSONのデジタル・カメラ“CP-600”は130万画素というメガピクセル級のCCDセンサを搭載したカメラで，1280×960ピクセルの繊細な映像が撮影できるのが魅力です。

このデジカメと1440dpi(ドット/インチ)という写真画質に迫る高解像度のEPSONインクジェット・プリンタ“PM-750C”(A4サイズ)や“PM-2000C”(A3サイズ)があれば，パソコンがなくても直接デジカメの写真を印刷できるのが特徴です。

80万画素のデジタル・カメラ“CP-500”も同様に，それらのプリンタと組み合わせることでパソコンがなくても印刷が行なえますが，CP-600では，さらにメガピクセルの解像度を生かして，A4サイズフルに印刷できるのがうれしいところです。

フォトダイレクトプリントをアップロード

プリンタに直接接続して印刷させるためには，あらかじめ，デジカメ内にプリントさせるためのソフトを入れておく必要があります。

デジカメに付属している「カラリオ・フォト・ダイレクトプリント」というソフトを，同じく付属の「EPSON Photo プログラムアップローダ」を使って，デジカメ内に転送保存させます。

他には，デジカメとプリンタを直接接続するケーブルを用意する必要があります。

ケーブルは「Macintosh」用のプリンタ・ケーブルで，8芯ミニDINケーブルです。デジカメに付属しているMacintosh用の通信ケーブルは利用できません。

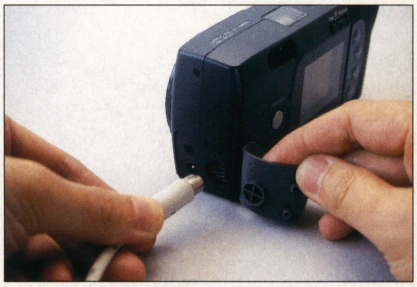
ソフトのデジカメへの転送はパソコンを使用

パソコンとデジカメCP-600を通信ケーブルで接続します。そして，EPSONファイルアップローダを起動させます(カメラ内の写真をパソコン内に転送するEPSON Photo!2グループ内にあります)。

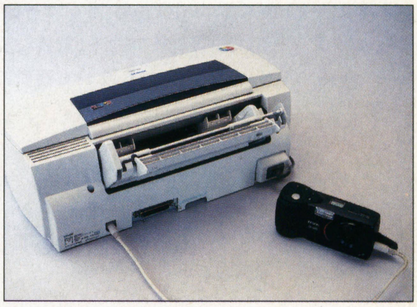
デジカメに付属のCD-ROMをパソコンに入れ，Windowsでは“Dprint”フォルダ，Macintoshでは“カラリオダイレクトプリント”フォルダを選択します。

アップロードするアプリケーションとして“Direct Print”が表示されたら[アップロード]ボタンを押します。デジカメにソフトが転送されます。これで準備完了。

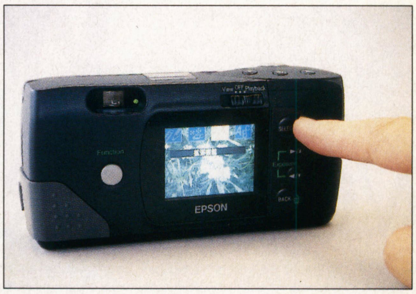
▲130万画素1280x960ピクセルの解像度を持つデジカメ「CP-600」(価格：84,800円)。EPSONプリンタと直接印刷ができる



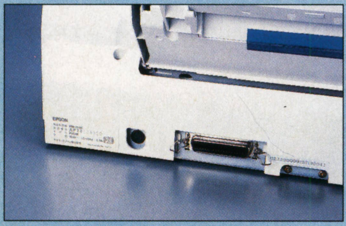
▲デジカメ側面の通信端子。通常はWindowsやMacintoshパソコンと接続するが，直接“PM-750C”や“PM-2000C”プリンタと接続して印刷ができる



▲Macintosh用のプリンタ・ケーブルを使ってPM-750Cと接続

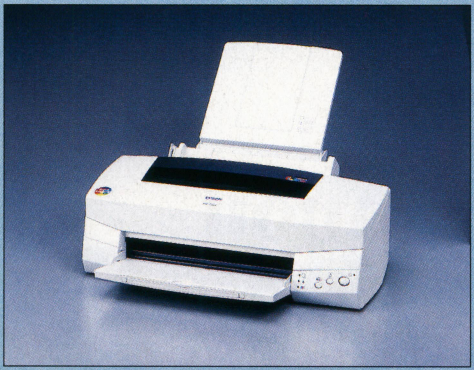


▲DirectPrintソフトがデジカメにアップロードできたら，メニューから“拡張機能”を選択し，アップロードしたDirectPrintを選択



▲DOS/VとMacintoshの両方に対応。同時接続，利用可能

▲黒インク，カラー(5色)インクのカートリッジ。中間色もきれいだ



▲▶1440dpi，A4サイズが印字できる“PM-750C”

EPSON PM-750C
(価格：59,800円)

130万画素CCDが実現した新次元画質。

130万画素CCDの採用により、1280×960ピクセルの超高画質を実現。XGA画像（1024×768ピクセル）の約1.6倍に達する高密度クオリティで、被写体の細部までも忠実に再現します。エプソンPMシリーズでプリントすれば、美しさはさらに歴然。

多彩な撮影モードとマニュアル操作で、楽しさにプラスα。

「VGAデジタル2倍ズーム」、「VGA連写」、そして「パノラマ」「モノクロ」「マクロ撮影」。撮る楽しさが大きく広がる多彩な撮影モードを標準搭載しています。また「露出」「ホワイトバランス」はマニュアルで微妙に調節することも可能 です。

見やすい2インチTFT液晶モニタ & カンタン操作のインターフェイス。

カメラ背面には、低温ポリシリコンTFT・2インチ液晶モニタを搭載。またカメラ上部には、情報を表示するコントロールパネルと、機能ボタンをセット。画質モードなどを瞬時に切り替えることができます。

余裕の連続撮影ができるコンパクトフラッシュメモリカード。

本体内蔵メモリで約43枚（標準画像）撮影できるCP-600。さらにコンパクトフラッシュメモリカード（オプション）※を装着すれば気軽に撮影枚数を増やせ、本体メモリとの使い分けもできます。

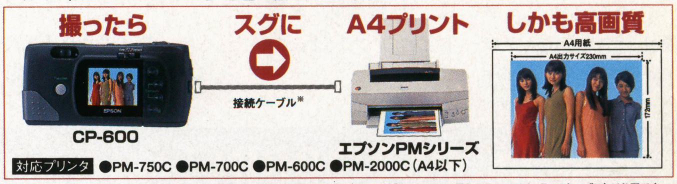
※コンパクトフラッシュメモリカードは「EPSON FLASH PACKER mini」をお使いください。

買ったその日にすぐ楽しめる、オールインワンパッケージ。

カラリオ・フォトには、本体のほかに、パソコン接続ケーブル2種、テレビ接続用ビデオケーブル、そして撮影した画像の加工やシール作りが気軽にできる8種類の「カラリオ・ソフト」＋TWAINドライバが入ったCD-ROMなどを、まとめてオールインワンパッケージ。買ったその日からすぐに楽しむことができます。

カメラをプリンタに直接つなげば、超高画質フォトプリントが即!OK。驚異のA4サイズ対応ホーム・ラボです。

CP-600とフォト・マッハジェットプリンタ［PMシリーズ］を接続ケーブルでつなぐだけでOKの、カンタン&超高画質フォトプリント。それが［カラリオ・フォト ダイレクトプリント］です。面倒な設定も、パソコンも不要。撮影した写真がビッグなA4プリントで楽しめます。A4やハガキ、シールなどの用紙サイズ、レイアウト、カラーのバリエーションも色々揃っています。



※フォトマッハジェットプリンタ・PMシリーズとの接続には、別売の接続ケーブル（Apple社製Macintosh用システムペリフェラル8ケーブル）が必要です。

デジタルカメラ
Super Colorio PHOTO カラリオ・フォト NEW

CP-600

Windows®95/Power Macintosh専用機
標準価格¥84,800（税別）

※一部印刷サンプルおよび画面は、ハメコミ合成です。※会社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。※Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。※MacintoshはApple Computer Inc.の登録商標です。

エプソン イメージング・ギャラリー「エプサイト」 epSITE EPSON IMAGING GALLERY （4/22 オープン）
フォトイメージ創造空間「epSITE」、新宿三井ビル1Fにオープン。
エプソンカラープリンタの高精彩・高画質を体験でき、著名な写真家の作品を通じて新しい表現メディアとしての可能性を追及するギャラリーを開設しました。 お問い合わせ：エプソンイメージング・ギャラリー「epSITE」03（3345）9881

'98EPSON COLOR IMAGING GRAND PRIX '98エプソンカラーイメージング大賞
'98エプソンカラーイメージング大賞、作品募集中!大賞200万円
あなたのデジタルアートの世界を自由に表現してください。●応募期間：平成10年5月1日（金）～9月4日（金）【当日消印有効】
お問い合わせ：'98エプソンカラーイメージング大賞事務局 03（3405）8498

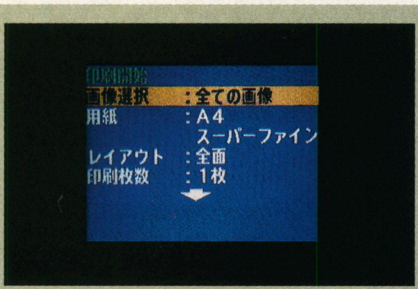
最新カタログ、製品情報がいつでも取り出せます。 札幌（011）221-7911 東京（0424）99-7100 名古屋（052）202-9532 大阪（06）397-4359 福岡（092）452-3305
FAX インフォメーション ファクシミリ（プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種）から電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作してください。メニューについては、資料番号 0 0 でご確認下さい。

I Love EPSON エプソンのホームページ、（http://www.i-love-epson.co.jp）

【カタログのご請求】ハガキに製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名を明記して右記へご送付ください。 〒182-8691 調布郵便局私書箱第41号エプソン販売株式会社カタログ請求{プリンタ}係 【インターネット】セイコーエプソンの各種情報を提供しております。SEIKO EPSON WWW SERVER（http://www.epson.co.jp）
【購入ガイドインフォメーション】製品の購入をお考えになっている方の窓口です。（0424）99-7111【エプソンインフォメーションセンター】製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。
札幌（011）222-7931 仙台（022）214-7624 東京（0424）99-7133 名古屋（052）202-9531 大阪（06）399-1115 広島（082）240-0430 福岡（092）452-3942 受付時間9:00～17:30 月～金曜日（祝日除く）

【ショールーム】東京都千代田区外神田3-13-7 大阪市浪速区日本橋5-4-20（水曜日定休）■消耗品は純正品をご使用ください。プリンタ本体の性能をフルに発揮するためにエプソン純正品のインクカートリッジおよびプリンタ用紙を使用されることをお薦め致します。純正品以外のものをご使用になりますと、プリンタ本体や印字品質に悪影響がでるなど、本来の性能を発揮できない場合があります。■消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社（0120）251-528でお買い求めください。

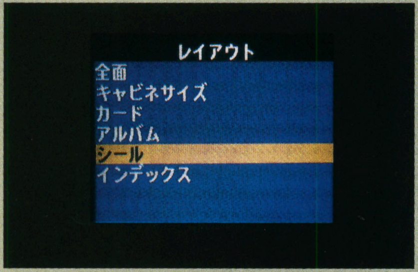
エプソン販売株式会社 セイコーエプソン株式会社



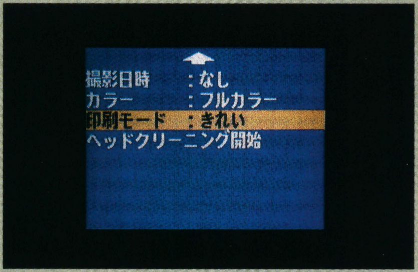
▲表示されたDirectPrintのメニュー画面。ここで各種設定を行ない，良ければ上部の“印刷開始”を指定して印字する

▲画像選択部分のようす。すべての画像のほかに印字させる写真を選択して印字できる

▲用紙設定部分のようす。A4サイズのほかに，はがきやフォトカードにも印字できる



▲レイアウト選択部分。プリクラのようなシール印刷も行なえる



▲メニュー画面の下部のようす。印刷モードやプリンタのヘッドクリーニングも行なえる

▲プリンタがあればパソコンがなくても直接デジカメの写真が印刷できる

なお，カメラ内に撮影した写真が一杯に入っているとメモリが足りなくなり転送できません。撮影枚数が減りますがダイレクト・プリントを行なう場合は，撮影前にあらかじめダイレクト・プリントのソフトを転送しておくことを勧めます。

プリンタに直接接続してダイレクト・プリント！

さっそく印刷を行なってみましょう。カメラの側面にある接続端子とプリンタをMacintosh用のプリンタ・ケーブルで接続すれば接続は完了です。

プリンタの電源を入れ，カメラにあるスイッチを“Playback（プレイバック）”に切換えます。カメラの[SELECT]ボタンを押して，メニューを表示させ，“拡張機能”を選択します（アップロードしたソフトはこの“拡張機能”で選択）。

アップロードした「DirectPrint」を選択します。上下カーソル・キーを操作して，画像選択や用紙，レイアウト，印刷枚数，撮影日時の印字選択，カラーモード，印刷モードなどの項目を選択して，内容を指定します。

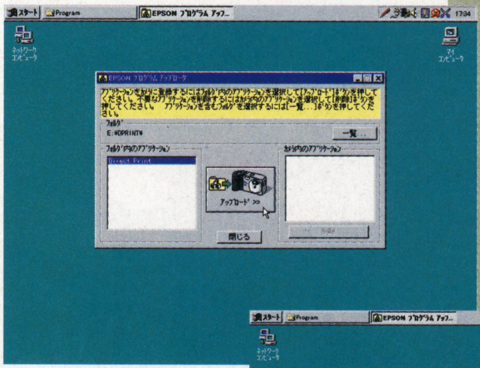
用紙サイズは，A4以外に，ハガキサイズやフォトカード，A6サイズも選択できます。さらに用紙の種類としてフォトプリント用紙や光沢フィルム，スーパーファイン用紙の選択も可能です。

レイアウトからは，用紙全面に印刷させたり，キャビネサイズやカード，アルバム形式，そしてプリクラ同様のシールやカメラ内の内容を見出しとして印字するインデックスなどの印字ができます。パソコンがなくてもプリクラのようなシールがデジカメとプリンタだけで手軽に作れるのは最高です。

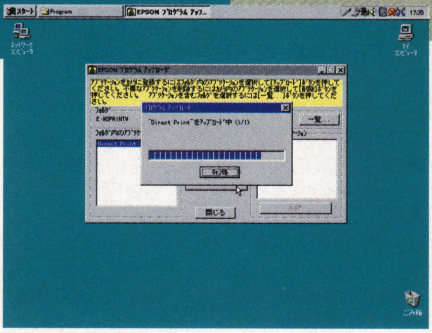
設定が終わったら，メニュー上部にある“印刷開始”を選択すれば，印刷が開始されます。印刷を指示して約70秒ほどでプリンタが動き出します。あとは出来上がりを待てば良いのです。

なお，印刷を行なう場合は，電池切れの心配がないACアダプタを利用しましょう。

（丹治佐一）

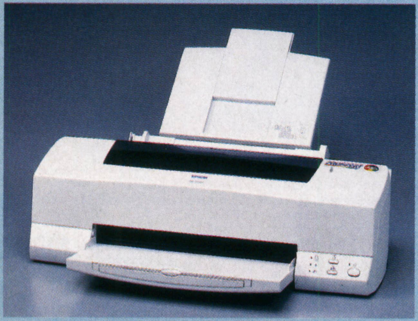


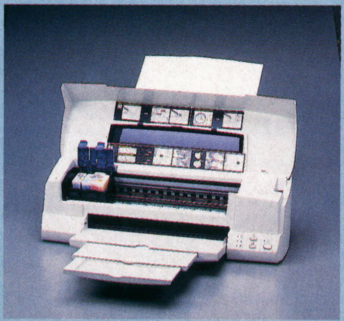
◀EPSONプログラムアップローダを起動したところ。ソフトをカメラ内に転送させるためのソフトだ



▼直接カメラの映像をプリンタで印刷できるソフト“Direct Print”をアップロードさせる

EPSON PM-2000C （価格：79,800円）





▲A3サイズ1440dpi印字が可能な『PM-2000C』。PM-750Cと同じインクカートリッジを使用

COLOR IMAGING EPSON カラーで発想、エプソンです。

EPSON

写真高画質をより身近に。PM-600C大好評!

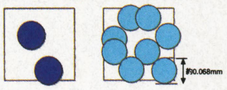
キレイ!が手軽

フォト・マッハテクノロジーで720dpiの高画質。

より高精細な出力へと、定評の高いエプソンのフォト・マッハテクノロジーを結集。噴出されるインク粒を均等な球状に揃え、さらに、約0.068mm※という髪の毛の太さよりも小さなマイクロドットを実現しました。720dpiの写真高画質に加え、階調表現力も一段とアップしています。※フォトモード出力時

6色インク採用で、なめらかな階調表現。

従来の4色インクのほかに、ライトインク2色を加えた6色インクを採用。このライトインクにより、微妙な低濃度階調の再現性が向上し、ツブツブ感のない、なめらかなプリントが実現されました。さらに、豊かな表現力を発揮するために、細部にまで高度な技術が投入されています。



スゴイ!が簡単

手軽に写真高画質・オートフォトファイン機能。

スキャナ、フォトCD、デジタルカメラなどから取り込んだ画像データもオートフォトファイン!2(自動画像補正)機能を使って、手軽に写真高画質プリントすることができます(データそのものは補正されません)。

●美しく見せたいところを美しく補正

省インク設計だから、うれしい低コスト。

フルカラープリンタで気になるのがランニングコストです。PM-600Cは、メンテナンスが簡単な5色一体型+黒色インクカートリッジを採用。コストを気にせず、どんどんプリントできる、うれしい低ランニングコストを実現しました。

高画質カラーを高速プリント。

いくら高画質でも、出力に時間がかかり過ぎるのは非実用的。写真高画質を素早く出力するために、データの処理を高速化するとともに、パソコンとプリンタ間のデータ転送時間を短縮するなど、さまざまな工夫を行いました。

4つの「カラリオ・ソフト」を標準添付。

手軽にオリジナルシールやカードが作れる「カード工房!2」やオリジナル・カレンダーが作れる「私暦」など4つのソフトを標準添付。買ったその日からいろんなシーンで大活躍します。またセットアップが簡単に出来る「ガイダンスCD-ROM」も付いてきます。

●仲間に自慢できるオリジナルシール。

カラフル高画質

フォト・マッハジェット プリンタ

PHOTO-MACHJET Super Colorio カラリオ・プリンタ

PM-600C

標準価格¥43,800(税別/ケーブル別売)

DOS/V、Macintoshなどの各種のパソコンに対応。

Windows用パラレルI/F、Macintosh用高速I/Fを標準で装備。さらにWindows95/NT、Macintosh用プリンタドライバを添付しているので、パソコンと接続ケーブルだけですぐに使用できます。

※MS-DOS、Windows3.1 、WindowsNT3.51には対応していません。

※一部印刷サンプルは、ハメコミ合成です。※会社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。※Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。※MacintoshはApple Computer Inc.の登録商標です。

I Love EPSON98 Chiharu Niiyama in BALI

7月末日までに、フォト・マッハジェットプリンタPM-750C、PM-600C、PM-2000Cをお買い上げになると、もれなく新山 千春「I Love EPSON'98 Chiharu Niiyama in BALI」オリジナルCD-ROMが入っています。数に限りがございますのでお早めに。

エプソン イメージング・ギャラリー「エプサイト」 epSITE EPSON IMAGING GALLERY (4/22 オープン)

フォトイメージ創造空間「epSITE」、新宿三井ビル1Fにオープン。

エプソンカラープリンタの高精彩・高画質を体験でき、著名な写真家の作品を通じて新しい表現メディアとしての可能性を追及するギャラリーを開設しました。 お問い合わせ:エプソンイメージング・ギャラリー「epSITE」03(3345)9881

'98EPSON COLOR IMAGING GRAND PRIX '98エプソンカラーイメージング大賞

'98エプソンカラーイメージング大賞、作品募集中!大賞200万円

あなたのデジタルアートの世界を自由に表現してください。●応募期間:平成10年5月1日(金)~9月4日(金)【当日消印有効】お問い合わせ:'98エプソンカラーイメージング大賞事務局 03(3405)8498

最新カタログ、製品情報がいつでも取り出せます。 FAX インフォメーション

札幌(011)221-7911 東京(0424)99-7100 名古屋(052)202-9532 大阪(06)397-4359 福岡(092)452-3305

ファクシミリ(プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種)から電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作してください。メニューについては、資料番号 00 でご確認下さい。

I Love EPSON エプソンのホームページ、(http://www.i-love-epson.co.jp)

【カタログのご請求】ハガキに製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名を明記して右記へご送付ください。 〒182-8691 調布郵便局私書箱第41号エプソン販売株式会社カタログ請求(プリンタ)係
【インターネット】セイコーエプソンの各種情報を提供しております。SEIKO EPSON WWW SERVER (http://www.epson.co.jp)
【購入ガイドインフォメーション】製品の購入をお考えになっている方の窓口です。(0424)99-7111【エプソンインフォメーションセンター】製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。
札幌(011)222-7931 仙台(022)214-7624 東京(0424)99-7133 名古屋(052)202-9531 大阪(06)399-1115 広島(082)240-0430 福岡(092)452-3942 受付時間9:00~17:30 月~金曜日(祝日除く)

【ショールーム】東京都千代田区外神田3-13-7 大阪市浪速区日本橋5-4-20(水曜日定休) ■消耗品は純正品をご使用ください。プリンタ本体の性能をフルに発揮するためにエプソン純正品のインクカートリッジおよびプリンタ用紙を使用されることをお薦め致します。純正品以外のものをご使用になりますと、プリンタ本体や印字品質に悪影響がでるなど、本来の性能を発揮できない場合があります。■消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社(0120)251-528でお買い求めください。

エプソン販売株式会社 セイコーエプソン株式会社

特集 カラー・プリンタで遊ぼう!

楽しさいっぱい！
意外な使いかたを発見！

NEC「PICTY320」の長尺印刷機能を使って“ビッグパノラマ写真”にチャレンジ

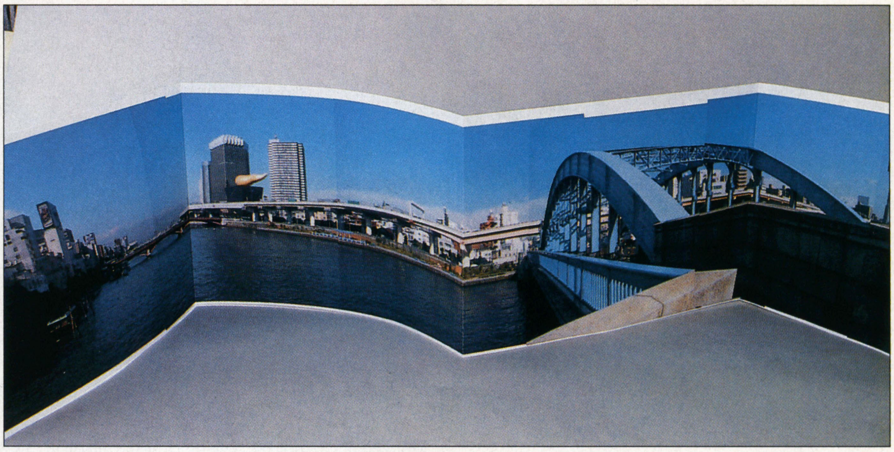
一般的なインクジェット・プリンタでは，1枚ずつ紙がカットされた“カット紙”が主な用紙として使われていますが，「PICTY 320」では，カット紙のほかに“長尺紙”を利用した印刷が可能です。

長尺紙で“ビッグパノラマ写真”を作ろう

“長尺紙”は，A4用紙サイズであれば，その用紙が縦に長くつながっているものです。そのためにA4サイズにとらわれることなく，横に長いもの，例えば横断幕や運動会，祝賀会などの垂れ幕，写真を横に並べて横長のポスターなど長尺を生かした物が作れるのです。

カット紙を利用した場合は，打ち出した紙面を横に長く張り合わせる必要がありますが，長尺紙であれば貼り合わせの手間も紙面の切れ目を気にすることなく印刷できるのが特徴です。

今回は，長尺紙印刷の特徴を生かしてA4サイズ横6枚も使ってしまう“ビッグパノラマ写真”を作ってみることにします。



デジカメのデータを活用してみよう

まずは，デジカメで風景を一部分ずつ端が重なるようにして，何カットも撮影します(撮影した映像を横につなげればパノラマ写真になるように)。デジカメは何カット使っても現像代は不要ですからこんなときに便利ですね。

レイアウトソフト“TempWriter”を活用

PICTY320に付属のソフトウエア“Temp Writer for PICTY”を使って，撮影してきたデジカメ・データを横に並べてビッグパノラマ写真を作りましょう。

TempWriterというソフトは，印刷させる用紙をそのまま画面で確認しながら文字や絵，図形などを配置（レイアウト）できるため，印刷させたいものをそのまま作れるのが特徴です。

長尺紙モードを選択すれば，長尺の用紙を画面で確認しながら自由に写真が配置できるので，手軽に長尺紙を使ったパノラマ写真が作れます。

絵の代わりにデジカメで撮影してきた写真をBMP（ビットマップ）形式にしておくことで，デジカメ写真を並べてパノラマ写真を作ってしまおうというわけです。デジカメ写真のデータは通常JPEG（ジェイペグ）形式で保存されますが，保存時のオプション設定でBMP（ビットマップ）形式で保存できます。

これがまずは最初のポイントです。

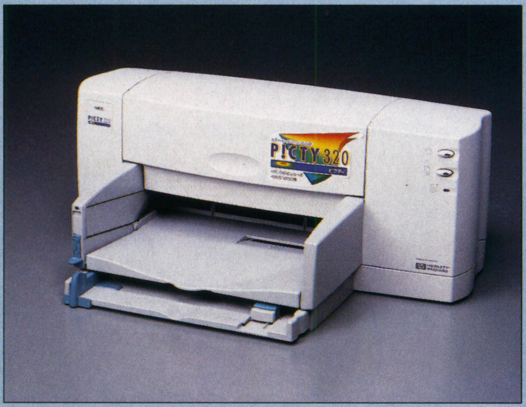
●「長尺紙」モードを選択

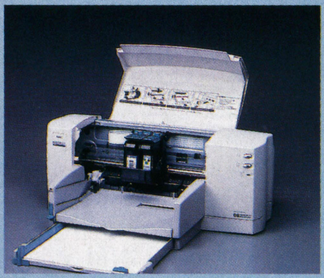
ソフトを起動したら画面のモードを「長尺紙指定」にします。使用する用紙の枚数をここで選択します。後でも変更できるので適当に選んでおきます。

そしてプリンタの準備から，ページ設定を

NEC PICTY 320

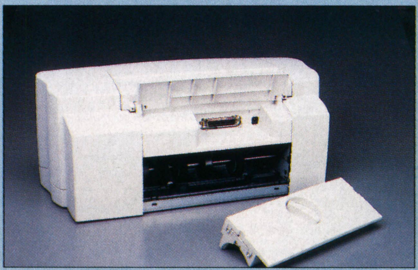
（価格：49,800円）



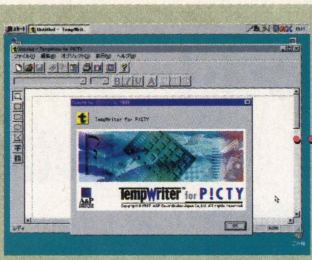


▲▶ A4サイズのフルカラー印刷が可能なPICTY320

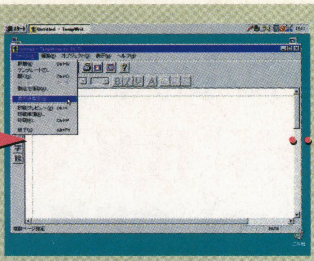
▲これがインクカートリッジだ。大き目のカートリッジで長尺印刷も安心



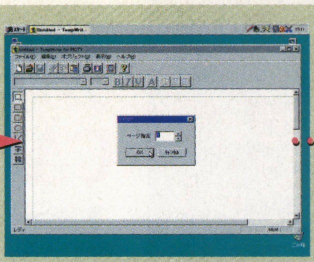
▲後部。紙詰まりがあってもすぐに対応できる



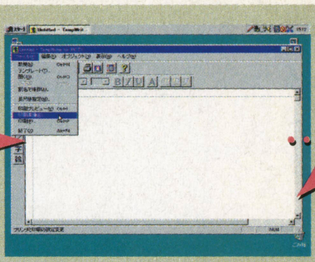
▲PICTY320に付属のレイアウト・ソフト“TempWriter for PiCTY”を起動



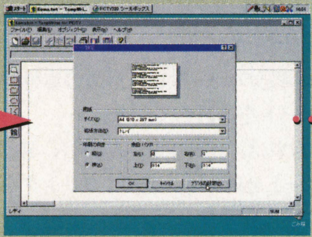
▲起動したら「長尺紙モード」にする。ファイルメニューから“長尺紙指定...”を選択



▲利用する用紙の枚数を入力。横に6枚つながったサイズの写真を作ってみよう

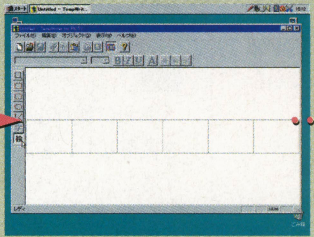


▲ファイルメニューから“印刷準備...”を選択して，用紙の向きなど設定を行なう

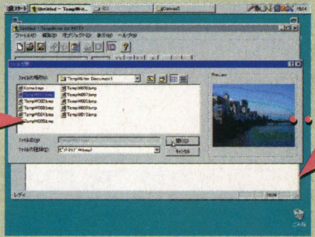


▲表示されたページ設定ウィンドウから，印刷の向きや余白(長尺はゼロに)設定し，さらに[プリンタ設定...]を行なう

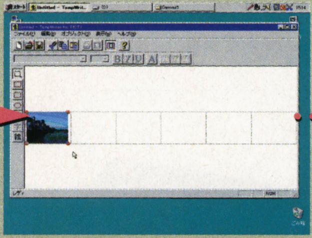
▲さらに[プロパティ]から“長尺紙”の選択と印刷品質の設定を行なう。良ければ[OK]でウィンドウを閉じる



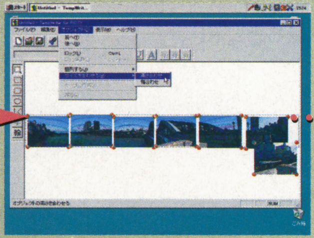
▲縮小画面を選択すると，設定した用紙がそのまま画面に現れる。ここにデジカメ写真を配置する。[絵]のアイコンをクリック



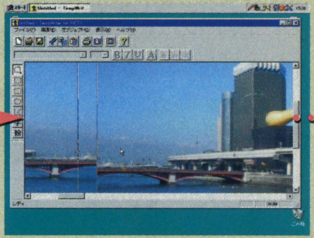
▲すると絵を読み込ませる画面になる。ここであらかじめBMP形式にしたデジカメ写真を読み込ませる



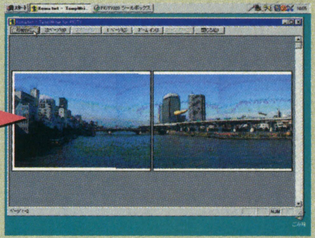
▲こうして1枚目のデジカメ写真が読み込めた。同様にして残りの写真も読み込む



▲読み込めたら，各絵の大きさを同じサイズに合わせよう(ドラッグすることで自由にサイズが変えられるため)。高さと幅を合わせればOK



▲拡大サイズにして，写真同士の重なり具合を調整する。すべての写真の重なりを調整すれば完成



▲ファイルメニューから“印刷プレビュー”を選択して印字内容を確認し，良ければ[印刷]を実行

行ないます。長尺紙の利用ポイントとして，ページの境である“余白”をゼロにしておく必要があります。そうしないと，ページごとに映像が切れてしまうことになります。

紙面を横長に使う場合は，左右の余白をゼロに設定します。また，ここで紙面の印字を縦か横の選択を行ないます。縦にするとA4用紙を縦長に利用し，横にすると横長に利用します。今回は横にしてみました。プリンタ設定から，長尺紙の利用や印字品質を設定します。

プリンタの設定を終え，縮小画面にするとプリンタで設定した紙面のイメージが画面に表示されます。ここにデジカメで撮影してきた写真を読み込ませて並べれば良いわけです。

アップ画面で写真がうまく重なるように配置をすれば完成です。

●プリンタに長尺紙をセット

プリンタはカット紙と長尺紙の両方が利用できるようになっています。長尺紙を利用する場合は，プリンタのトレイ左横にあるレバーを長尺紙モードに切換えてから，用紙をセットします。

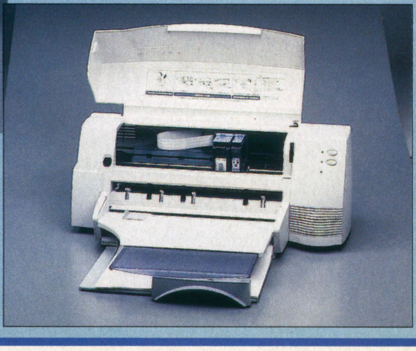
できたらあとは印刷を指示すればOKです。あらかじめ印刷結果を画面で確認できる印刷プレビューを実行して，出来具合を確認して印刷すれば紙の無駄が省けます。

こうして作ったビッグパノラマ写真を見ると，まさに自分がその場所にいるような錯覚に陥るほどリアルで愉快です。長尺紙印刷ならではの遊びです。

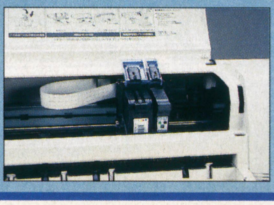
(丹治佐一)

NEC PICTY 4000

(価格：89,800円)



◀▼A3サイズの印字に対応。ビジネスユースにも最適なPICTY4000



▶PICTY320と同じインクカートリッジを使用

楽しさいっぱい！
意外な使いかたを発見！

特集 カラー・プリンタで遊ぼう!

ケーブルレスでプリント！ CANON「BJC-50V」があれば どこででも印刷が可能

ノート・パソコンやPDAなど電源がない場所でも手軽に活用できる情報機器が数多く登場していますが，手軽に持ち運んで電源のない場所でも印刷を行なうというのはなかなか大変です。

充電池内蔵 “BJC-50V”

そこで紹介するのがCANONのバブルジェット・プリンタ「BJC-50V」です。ノート・パソコンのように充電式バッテリを本体内に搭載しているために，AC電源が確保できない場所でも印刷が行なえるのが特徴です。そのサイズもプリンタとは思えない大きさですから，持ち運びにも邪魔になりません。かばんの中にでもすっぽり入ってしまうサイズです。

新幹線などでは，ノート・パソコン片手に仕事をしている人をよく見かけますが，そんな中でも，このプリンタさえあれば，急に印刷の必要にせまられた場合でも対応できます。

携帯電話やPHSなどがあれば，インターネットにアクセスして，情報を直ちに印刷させるなんていう芸当もできそうです。

バッテリ内蔵，軽量コンパクト。それでいてフルカラー印字ができるのですから最高ですね。

赤外線IrDAポート内蔵

さらに便利なのが“赤外線IrDAポート”を装備していることです。このポートを利用することで，パソコンのIrDAポートからの赤外線信号で印刷が行なえます。

つまり，ケーブルがまったくいらないのです。ノート・パソコンなどにあるIrDAポートとプリンタのIrDAポート同士を近づければ，配線をすることもなく，そのまま印刷ができます。持ち運びを重視した設計になっているわけです。

さっそく使ってみよう

IrDAポートを装備したものといえば，ノート・パソコンなどのパソコン以外にSHARPのザウルスといった携帯情報端末があります。

CANON “BJC-50V”では，その両方にも対応しており，電源の入れかたで選択ができます。

DOS/Vパソコン（Windows）で印字させる場合は，あらかじめMicrosoft社の赤外線通信ドライババージョン2.0をインストールし，そのCOMポートとしてCOM4を選択しておきます(プリンタのプロパティの詳細タブで印刷先のポートでCOM4の赤外線シリアルポートを選択しておく)。

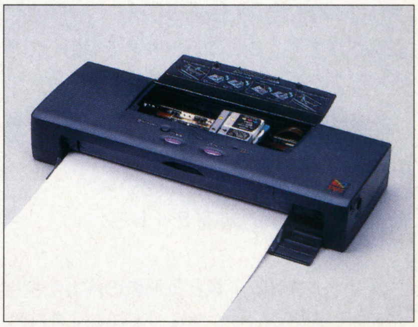
設定が良ければ，赤外線ポートとBJC-50Vの赤外線ポートを近づけ，普通にプリンタを利用するように指示すればOKです。

他にSHARPのザウルスで試してみましたが，すぐさま印刷できるのでとても便利でした（モノクロ印字になります）。

（丹治佐一）

▲本体には充電式バッテリを内蔵しているため，電源が取れなくても動作できる

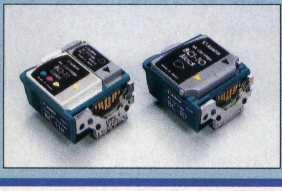
▲SHARPザウルスを使って印字しているところ。モードによってパソコンのIrDAと選択ができる



▲小さなプリンタでもA4サイズの印字ができてしまう。前面部分に紙を入れるとFAXのように自動的に紙をくわえる

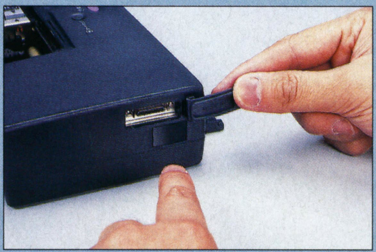
CANON BJC-50V （価格：59,800円）

▲手軽にどこででも印刷ができるCANON「BJC-50V」



◀インクカートリッジ。黒色（左）とカラー（4色：左）のカートリッジがある

▲カバーを開けると小さなインクカートリッジが見える



▲側面には赤外線ポートであるIrDA部分とケーブルで接続する端子がある

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

バンタン電脳情報学院

代々木アニメーション学院

《編集部オススメの学校は**ココ!**》

ゲーム・クリエイター・スクール
夏休み体験入学&説明会ガイド

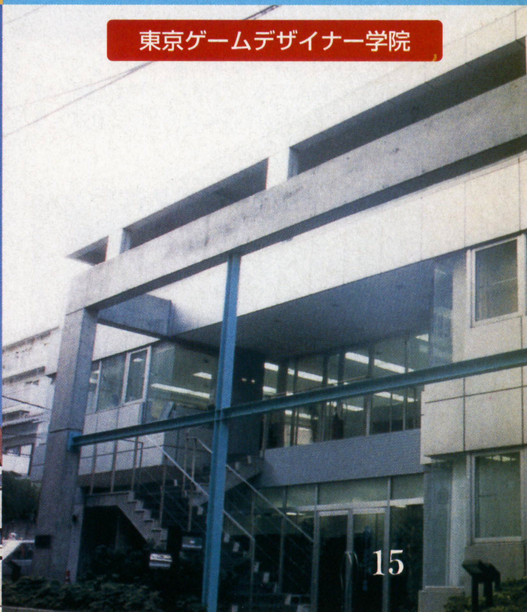
「ゲーム・クリエイターになりたい！」こう考えている人は注目してください。このページでは編集部がオススメするゲーム・クリエイター・スクール7校を紹介します。どのスクールも施設，カリキュラムともに充実。たくさんの先輩がこれらスクールを卒業して，ゲーム制作の第一線で活躍中です。

また，各スクールが7～8月に実施する，体験入学&説明会のスケジュールもあわせて紹介します。多くの先輩達がスクールを選ぶ決め手として，夏休みを利用した体験入学をあげています。来春進学する人も，このチャンスを見のがしてはなりません。夏休みをうまく利用して，自分の夢を実現させるスクールを見つけ出しましょう！

デジタルエンタテインメントアカデミー

日本ゲームソフト学院

アミューズメントメディア総合学院


東京ゲームデザイナー学院

写真上：KCEスクール東京本校＆予備校
写真右：KCEスクール神戸本校＆予備校

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

コナミで学んでコナミに入社

「卒業生はコナミ開発会社に無試験で入社！」これがコナミコンピュータエンタテイメントスクール（以下KCEスクール）の最大の特徴です。

KCEスクールは予備校→本校→実践校の三つの課程にわかれており，新入生はレベルに合わせて予備校または本校へ入学します（併願も可能）。本校で実力を認められれば，実践校へ進学。実践校では実際にコナミの開発会社で第一線の開発者から実際の商品開発を行ないながらの実地教育を受け，ここを卒業できればそのままコナミ開発会社に無試験で入社となります。

こうした恵まれた就職環境の反面，授業内容はかなり厳しくなっています。卒業は「コナミ入社に必要な技術水準に達したと評価されたとき」となっていますから，人によっては所定の教育期間をオーバーしてしまうこともあります。

しかし，そのぶん生徒のレベルは高く，掲載した生徒作品を見るとわかるように，その技術力は驚くほどです。また，「所定の教育期間をオーバー」と書きましたが，反対に成績が優秀ならばスキップ（飛び級）して，早期に卒業＝就職も可能。今年3月には，入学1年目にして卒業生が誕生し，すでにコナミで活躍しています。就職を第一に考える人にとって，そしてもちろんコナミファンにとっては，最高のスクールといえるでしょう。

今すぐKCEスクール予備校へ入学！

KCEスクール予備校では，年間をとおして入学生を募集しています。これは早期に本校へスキップする人がいるので予備校の生徒ワクがあくためで，願書を提出し，総合適性検査に合格すれば即日入学が可能です（専門検査は免除）。「来年の春を待ちきれない！」という人は，今すぐ問い合わせてください。

スクール説明会情報

東京本校と神戸本校で，毎週金曜日の午後6時からスクール説明会を実施しています。参加を希望する人は，事前に電話または電子メールで予約してください。

また，8/7（金）と8/28（金）の両日は，午前10時からスクール説明会を行ないます。「平日は参加できない」という人は，夏休みのこの機会を利用しましょう。

授業は厳しいけど，実力のアップは確実。やる気がある人の入学を待ってます！

問い合わせ先／資料請求

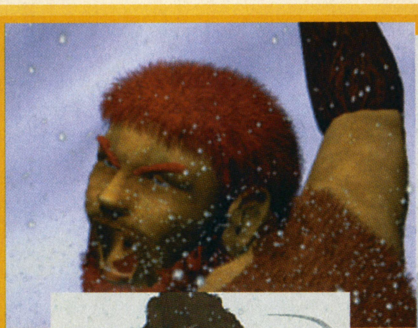
〒106-0032
東京都港区六本木1-4-30　KCEスクール入試事務局
☎ 03-3224-0573
ホームページ
http://www.konami.co.jp
e-mailアドレス
school@konami.co.jp

生徒作品に注目！

入学して半年目の作品

KCEスクールの生徒作品。入学してわずか半年の作品でも，技術力の高さに驚かされます。1年目の作品になると，これはもうプロ・レベル！

入学して1年目の作品



こちらは入学して半年の生徒がSOFTIMAGE 3Dで制作した作品『HEART』。学生対象のアニメーションコンテストSOFTIMAGE STUDENTS AWARDS 97へ応募したところ，他校の生徒をおさえて，堂々入賞しました！

コナミが運営するゲームクリエイター養成学校(KCEスクール)

通年募集、通年入学!

KCEスクール予備校はいますぐ入学が可能です。大学生、社会人に最適な夜間基礎コースも開講中!

<KCEスクール予備校は通年募集、通年入学>

KCEスクール予備校(初心者コース)の入学日は4月が定期となっておりますが、KCEスクール本校への特別進学者の発生などにより欠員が生じます。そのためKCEスクール予備校では1年を通じ随時入学者の募集をしております。入学願書をご提出いただいた方から随時入学選考(総合適性検査のみで専門検査は免除)を実施させていただき合格者から即日入学していただけます。ゲームクリエイター志望の方、いますぐお問い合わせ下さい。※定員となったコースは欠員がでるまで入学をお待ちいただくことがあります。

<夜間基礎コース開講中>

KCEスクール予備校には大学生、社会人の方でも夜間の時間を利用してゲーム開発の勉強ができる夜間コースを開講しています。月曜日から金曜日までの毎日19:00から20:50の時間を利用しゲーム開発の基礎を学びます。

特技にあわせて③つのコース

1「プログラムコース」
C言語などの専門技術および知識を身につけ、本格的なオリジナルゲームの開発を学びます。

2「映像デザインコース」
キャラクターデザイン・画面背景などゲーム上の全てのビジュアル制作を学びます。

3「音響サウンドコース」
ゲームミュージック・効果音などゲーム内に挿入されるあらゆるサウンドを創造する技術を学びます。

ここが違う!KCEスクール

(1) 全国各地にKCEスクール実践校

KCEスクールは全国8カ所にある開発会社にKCEスクール実践校を開校しております。地元で好きなゲーム開発の勉強をし、地元で就職できるのがKCEスクールの特長です。

(2) 当校自慢の実地教育システム

東京または神戸にある本校・予備校で基礎教育を受けた後、全国各地のKCEスクール実践校で第一線の開発者から実際に開発しながらの実地教育を受けます。充実した実地教育システムがKCEスクールの自慢です。

(3) コナミへ無試験入社

卒業生はそのままKCEスクール設置の各コナミ開発会社へ無試験で就職ができます。コナミが運営するスクールだからできるスペシャル制度です。

(4) 実力主義の卒業システム

KCEスクールの卒業基準はコナミ入社時の必要技術基準です。KCEスクールは実践中心の教育であなたの素質を開花させ、卒業できるまで全面的にバックアップ致します。必要なのは学歴や今までの技術経験ではなく「やりたいと思う気持ち」です。技術が身に付けば短期間で卒業できます。

KCEスクールの教育体系

充実した教育体制

KCEスクール予備校

※各コースにはⅠ部(午前)・Ⅱ部(午後)・Ⅲ部(夜間)があります。

初心者の方から技術を学べるKCEスクール予備校が東京と神戸に開校されています。

(1) 初心者に最適のカリキュラム

初心者の方に基礎から勉強頂きたいとの考えから東京と神戸に予備校を開校しています。プログラム基礎コース/映像デザイン基礎コース/音響サウンド基礎コースの3コースが開講され、カリキュラムは全く技術・専門知識を持たない方に1年間かけて勉強頂ける内容です。

(2) KCEスクールへ進学

技術・専門知識の向上スピードは、人それぞれ異なります。カリキュラムは1年間ですがKCEスクール本校入学水準に達した方から本校へ進学できます。

(3) 専門試験免除

KCEスクール予備校の入学選考は、総合適性検査のみで専門知識・技術は問いません。基礎から勉強するのが優秀なクリエイターになる近道です。

(4) 入学日は希望にあわせて

予備校の入学日は4月ですが本校への特別進級者発生などにより欠員が生じた場合は、予備校入学選考合格者で希望される方に途中入学を認めております。

KCEスクール本校

※各コースとも昼間全日制

東京か神戸の本校で教育を受けます。教育内容は、各地KCEスクール実践校で行われる実地教育に必要な専門知識と開発技術の修得が中心で、教育コースは特技にあわせてプログラムコース/映像デザインコース/音響サウンドコースの3コースが開講されています。先生は、KCEスクールの専任講師以外に、コナミで活躍中の第一線開発者が担当し、開発現場で実際に使用されている最新鋭の教育機材を用いて行われます。カリキュラムは1年間ですが、KCEスクール実践校入学水準に達した方から実践校へ進学できます。

KCEスクール実践校

※各コースとも昼間全日制

各地KCEスクール実践校で実地教育を受けることとなります。実践校では第一線で活躍中の開発者から実際の商品開発を行いながらの教育が行われますので、技術力が格段に向上するだけでなく、開発に着手した商品が発売されて評価を受ける栄光を手にすることも可能です。教育期間は1年ですが、早く上達してコナミの開発者入社基準に達すればコナミ開発会社に入社でき、給料を貰えるようになれます。この実地教育で開発者としての適性が判断されますので、怠けてはいけません。この教育期間中は定期的にKCEスクール本校の指導員が、各地KCEスクール実践校を訪問しての面談による指導や電子メールによる指導が行われるなど本校からも全面的な支援がされます。

■夏休み説明会のご案内■

東京本校・神戸本校でスクール説明会を開催致します。参加ご希望の方はお早めに電話にてお申し込みください。

開催日時:第1回　平成10年　8月　7日(金)10:00~
　　　　　第2回　平成10年　8月28日(金)10:00~

資料請求方法 ※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。
なお、正面に「平成11年度資料請求」と朱書きして下さい。

[記載事項] 1.住所(郵便番号、県名も記載して下さい) 2.電話番号　3.氏名(ふりがなをつけて下さい) 4.年齢　5.性別　6.在学学校名・学年(お勤めの場合は最終学歴・会社名)

[請求先] 〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30　KCEスクール入試事務局
TEL 03(3224)0573(代)
(お問い合わせは　9:00~17:00　土曜・日曜・祝祭日を除く)

■定　　員=本校・予備校の全コース合わせて400名/男女

■入学資格=高等学校を卒業した方・平成11年3月高等学校卒業見込みの方・高等学校卒業に準じる資格を有する方。

平成 11 年度生 募集中!!

KCE スクール

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

インターネット情報サービス
(最新情報はこちらで)

ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

TEL 03(3224)0573(代)

コナミは東証・大証一部上場会社です。

バンタン電脳情報学院

抜群の就職実績をほこるゲーム業界就職予備校

業界からの信頼が厚い，ゲーム・クリエイターの本格的プロ養成校です。信頼のわけは，次の二つの特徴によります。

- **講師がすべて業界で活躍しているプロであり，しかも60名以上いること。**
- **業界の動向を調査し，どんな人材が求められているかを徹底的にリサーチ。授業カリキュラムも企業とともに決定し，しかも毎年更新していること。**

つまり業界と密接に連携しながら，業界が必要としているノウハウを，業界のプロによって教えているのです。

もちろんゲーム業界への就職実績はめざましく，初心者でも卒業後にはアトラスやスクウェアなど有名ゲーム・メーカーで活躍しています。従来の専門学校とは一線を画した，まさに「ゲーム業界就職予備校」という呼びかたがふさわしい実力校です。

イベント情報

学院を紹介するたくさんのイベントが行なわれます（日程の詳細は右の広告ページを参照）。各イベントはすべて無料。参加を希望する人は，事前に電話で予約してください。

●学校説明会

校舎や学習機材を見学しながら，学院の説明を受けます。

●一日体験入学

学院の説明を受けたあと，志望するコースにわかれて実際に学習を体験します。

●模擬試験

入試問題の出題傾向や自分の実力を知ることができます。さらに成績が合格レベルに達していれば，本番の入学試験の一部を免除されるという特典もあります。

●地区説明会

上京しにくい地区の人を対象に，国内の主な都市で学院の説明会を行ないます。会場については学院まで問い合わせてください。

●サマーセミナー

高校3年生以上を対象に行なわれる体験入学の拡大版。２日間かけて，学院で実際に行なわれている授業をじっくり体験します。また，業界で活躍中のプロが講師をつとめるため，最新の技術と業界の情報を得ることが可能です。なお，サマーセミナーでは，遠方からの参加者のために宿泊施設を無料で用意！　学院を知る絶好の機会ですから，興味のある人はぜひ参加してください。

「講師がすべて業界で活躍しているプロ」これが学院の強み。最新技術と業界の情報を，授業をとおして知ることができます

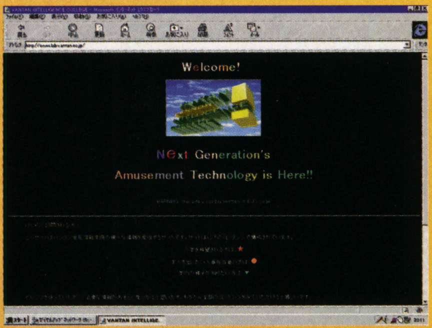
昨年のサマーセミナーのようす。学院のぜいたくな機材を使って，時間をかけてじっくり授業を体験します。参加人数に制限があるので，予約申し込みはお早めに

問い合わせ先／資料請求

〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14　入学事務局
☎ 0120-51-0505
交通：JR山手線＆埼京線＆地下鉄日比谷線の恵比寿駅から徒歩約5分
ホームページ
http://www.lab.vantan.co.jp
e-mailアドレス
sugino@lab.vantan.co.jp

ゲームプログラムコース２年生の安藤尚樹君からのアドバイス

学院紹介のイベントへは，積極的に参加してください。やっぱり後悔しないために，自分の目で見たほうがいいです。学院の授業は結構厳しいです。「習う前に予習する」「常に疑問をもって質問する」という姿勢が要求されますから。でも，そのぶん自分のレベルを高めることができますし，就職も有利になると思います。



ホームページは必見。入学希望者からの質問に，講師が本音でこたえてくれます

郵 便 は が き

150-8790

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

018

東京都渋谷区東3-22-14-7MB

バンタン電脳情報学院

ゲームスタジオ

入学事務局行

フリガナ	
住　所	〒　都道 府県 ☎(　　)　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市 私都　立 学年　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

＊各イベントに参加希望の人は記入欄に必要事項を記入して下さい。

イベント内容	記入欄
学校説明会 （平均所要時間2時間） 各コースの説明や、就職事情、入学試験等についてより詳しくご説明致します。	月　日　時希望
体験入学 （時間13：00〜17：00） 学校で行われている授業を実際に体験します。各コース毎に分れて1から指導しますので初心者の方も安心して受講できます。	参加・不参加
模擬試験 （時間13：00〜17：00） 本試験（一般常識・感覚試験・作文・面接・適性検査）のうち適性検査を除く4科目を受験し、結果はA〜Eの5段階で評価します。A又はBの成績優秀者は本試験時に模擬試験で受験した科目は免除されます。	参加・不参加
地区説明会 （第1部12：00〜　第2部15：00〜） 各地区で行う学校説明です。学校説明会と同様に各コースの説明や、就職事情、入学試験等についてより詳しくご説明致します。 開催地区 土浦・新潟・広島・博多・郡山・長野・高崎・宇都宮・静岡・名古屋・大阪・札幌・盛岡・仙台	（　　　）地区希望 第1部希望 第2部希望
サマーセミナー （時間13：00〜17：00） 現役ゲームクリエイターによる業界体験授業です。ゲーム製作技術は勿論、そのノウハウも実習を通して教わることができます。各コース毎に分れて1から丁寧に指導しますので初心者の方も安心して受講できます。 第1回　8月1日〜8月 2日　第2回　8月8日〜8月 9日 第3回　8月15日〜8月16日	第1回希望 第2回希望 第3回希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　☎（　　）
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県市 私都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

['99年度募集コース]

●ゲームスタジオ
2年制
ゲームデザインコース
ゲームシナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制
ゲーム開発研究コース

●デジタルプロダクトスタジオ
2年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
DTMサウンドコース
映像コース
インターネットデザインコース -NEW！-
3年制
ネットワーク放送コース -NEW！-

- 現役のプロによる60名以上の講師陣
- 産学共同で構成されたカリキュラム
- 100社を超える企業とのコネクション
- 少人数制、実践的授業
- 学生1人に1台以上の最新鋭マシン

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

実績が物語る
ゲーム業界就職予備校!!

バンタン電脳情報学院は、現役で活躍しているプロフェッショナル達が授業を行う、全く新しいタイプの「業界予備校」です。
例えば、「プロが講師」と言ってもその数が少なくては意味がありません。バンタンでは、全ての授業を現場で活躍しているプロが担当。
しかもその数は60名以上を誇ります。またカリキュラムも、時代遅れの固定化されたものでは業界が真に求めている実力は身に付きません。そこでバンタンでは、業界の動向にあわせてカリキュラムを毎年改正。様々な企業の開発担当者と共に内容を決定しています。
こうした教育システムが、最大でも40名、平均25名という少人数制授業の下で真価を発揮し、質の高い授業内容へとつながっているのです。

ゲーム業界へ就職して専門職の第一線で活躍するために、通常のスクールでは真似のできない教育内容を展開。もちろん、特定の企業に資本参加してもらうことで、企業との間に上下関係を形成することもなく、本当の意味での産学共同体制を形成しています。
こうした姿勢が数多くの企業から信頼・協力をいただき、多数の卒業生をゲーム業界に送りだす就職実績に結びついているのです。

内定・就職実績企業抜粋
アイディアファクトリー(株)、(株)アトラス、(株)アートディンク、(株)エス・エヌ・ケイ、グラムス(株)、(株)ゲームアーツ、(株)ココナッツジャパン、サン電子(株)、(株)システムサコム、(株)スクウェア、(株)ソニーコンピュータエンタテインメント、(株)タイトー、(株)ナムコ、日本ファルコム(株)、(株)ネクサスインターラクト、(株)パンドラボックス、(株)ヒューマン、(株)ファミリーソフト、(株)フロム・ソフトウェア、(株)メディアエンターテイメント、(株)ワープ、その他
上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しています。しかも希望職種への就職率は96%(97年度実績)。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しているのです。　※詳細は学校案内書でご確認下さい。

[イベントスケジュール]
ただいま予約受付中！！(イベント参加費無料)

学校説明会	7月11日(土) ／ 7月12日(日) 7月18日(土) ／ 7月25日(土) 7月26日(日)
一日体験入学	7月19日(日)
模擬試験	7月20日(月)
地区説明会	7月12日(日)土浦・新潟 ／ 7月19日(日)広島 ／ 7月20日(月)福岡 ／ 7月22日(水)郡山・長野 ／ 7月23日(木)宇都宮・高崎 7月24日(金)静岡 ／ 7月25日(土)名古屋 ／ 7月26日(日)札幌・大阪 ／ 7月28日(火)盛岡 ／ 7月29日(水)仙台
サマーセミナー	第1回 8月 1日(土)～8月 2日(日) ／ 第2回 8月 8日(土)～8月 9日(日) ／ 第3回 8月15日(土)～8月16日(日)

['99年度学校案内書無料送付中！]　当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、フリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院　〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-7MB

[フリーダイヤル] 0120-51-0505

代々木アニメーション学院

良くて安いメディア芸術教育

毎年高い業界就職率＆デビュー率をほこる実績校です。

ゲームやCGをはじめ，アニメ，コミック，声優，SFX，音楽などさまざまな分野の24学科を設置。ゲーム・クリエイター関連だけでも6学科があり，専門分野を最新の機材を使って深く勉強することができます。

東京校，大宮校といった首都圏の校舎に加え，大阪校，名古屋校，仙台校など各地区にも校舎を展開。衛星放送授業により授業内容の格差をなくしているため，地方の人でも安心して学習することができます。

また，「年間24万円の格安で入居できる専用寮」「年中無休＆24時間体制で健康医療の無料相談を実施」など，福利厚生の面も充実しています。

問い合わせ先／資料請求

〒151-0053
東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-7
☎ 0120-310-042
交通：JR山手線代々木駅から徒歩2分
ホームページ
http://www.jki.co.jp/YAG/
e-mailアドレス
yag_info@po.infosphere.or.jp

体験入学＆説明会情報

学院を紹介する体験入学＆説明会を実施します(参加無料。日程は表を参照)。参加を希望する人は，事前に電話，ハガキ，電子メールのいずれかの方法で予約してください。

●一日体験入学

全国の学院で実施します。全体で学院の説明を受けたあと，志望する学科にわかれて模擬実習を体験します。実習の内容は「ゲーム・グラフィックデザイナー科：2DCGキャラ作成＆動画作成」「マルチメディア・クリエイター科：ホームページ・デザイン＆FlushMovie作成実習」など各学科によってさまざま。何度でも参加できますから，自分に最適の学科を見つけ出す最高の機会です。

●学院説明会

体験入学に行けない人を対象に，全国の主な都市で学院の説明会を行ないます。

●学院見学

校舎を見学しながら学院の説明を受けます。個人単位で申し込めますから，志望学科や学費など，プライベートなことも気軽に質問できます。

無料で送付してくれる入学案内は，ビデオあり，CD-ROMありと内容ギッシリ！　今すぐ申し込もう

今年新設されたデジタル映像エキスパート科ではDOS／Vの組み立ても学習する。一日体験入学ではデジタル・ムービーの編集＆特殊効果を実習します

学費の悩みを解決！

代々木アニメーション学院の大阪校，名古屋校，福岡校では学費の割引を実施中。平成11年4月の入学生は，年間学費65万円で入学でき，2年次は40万円で進級できます。さらに平成10年内の出願者へは15万円の入学祝金を給付！　学費で悩んでいる人は，ぜひ注目してください。

モーションキャプチャ・デザイナー科では，日本に数台しかない機材を使ってキャプチャ実習＆オブジェクトへのアサインを体験

一日体験入学日程表

東京校	大宮校	大阪・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	沖縄校
7/12(日)	8/24(月)	7/20(祝)	7/19(日)	8/1(土)	7/26(日)	7/19(日)	7/26(日)
8/2(日)		8/2(日)	8/1(土)	8/18(火)	8/1(土)	8/1(土)	8/1(土)
8/16(日)		8/22(土)	8/23(日)		8/17(月)	8/23(日)	8/23(日)

学院説明会日程表

北海道・東北	信越・北陸	関東・東海	近畿・中国・四国	九州
旭川市 8/2(日)	新潟市 7/19(日)	宇都宮市 8/24(月)	和歌山市 8/14(金)	宮崎市 8/16(日)
函館市 7/12(日)	長野市 8/19(水)	横浜市 7/26(日)	岡山市 8/21(金)	鹿児島市 8/19(水)
青森市 8/22(土)	金沢市 7/19(日)	千葉市 7/19(日)	松江市 7/12(日)	長崎市 8/17(月)
秋田市 8/23(日)	富山市 8/25(火)	水戸市 8/28(金)	松山市 8/3(月)	大分市 8/28(金)
郡山市 7/19(日)	福井市 8/26(水)		高松市 8/20(木)	熊本市 8/24(月)
	高山市 8/27(木)		高知市 8/16(日)	

学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ 03-3379-3630 （YAG国のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員、日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校 〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
平成11年4月生募集中
良くて安いメディア芸術教育
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
事前にTELを
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金 15万円を贈呈
さらに
2年次は40万円で進級できます。
年間学費65万円でご入学できます。
入学祝金贈呈
おかげさまで名古屋校・福岡校も10才をむかえました。あわせて大阪校は満10年。
この三校の設置学科へは
65万円でご入学できます。
さらに今ご出願になると祝金15万円がYAG育英会より贈られます。
「あのマクロスを越える超大作」
熱沙の覇王
ガンダーラ
©1998 ビックウエスト
TV放映開始
WOWOW放映中（無料放送時間帯）毎週金曜日 深夜1:00～
本学院の全学科のノウハウを結集
Presents
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
CG学部
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
芸術学部
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
マズ見て聞く、それからでも遅くない
無料 1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-7 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に） FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
ピシャリ
キャリスマップ
CARISMAP
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」 無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ
たたいま診察ブック進呈中（無料）
診断結果をわかりやすい
ビジュアルマップにして
お手もとへ（無料）
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談！
特待生12万円
特育生36万円 支給！
専用寮・格安居住！
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見！！
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-7 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

デジタルエンタテインメントアカデミー

業界の代表企業20社が設立！

デジタルエンタテインメントアカデミー（以下DEA）は，業界を代表する企業20社が，次代のゲーム・クリエイター養成のために設立しました。資本参加企業はハード，OS，ソフト，出版とゲーム業界の全ジャンルにわたり，すべて誰もが知っている有名な会社ばかり。これら企業と密接に結びついているという特徴は，DEAで学ぶ生徒に，大きな利点をもたらしています。

●就職に強い

各企業からの求人情報はもちろん，求められている人材＆技術といった情報もいち早く収集。それらをダイレクトに授業カリキュラムに反映させるため，志望する就職先にあった技術を効率よく学習することができます。

●業界の動向をすばやくキャッチ

「有名なクリエイターを招いての特別講義」「企業も参加する生徒作品の発表会」「発売前のゲームをプレイ＆評価するモニタリングセミナー」など，企業と密接に結びついているからこそできる授業が盛りだくさん。これらをとおして，業界の動向をすばやくキャッチできます。

柔軟な授業カリキュラム

DEAの授業カリキュラムは非常に柔軟です。1年次はゲーム制作にかかわるすべての分野の基礎を学習。2年次以降はプログラムとグラフィックのコースにわかれ，実践形式で学習します。また，ゲーム制作には欠かせない人と人とのコミュニケーションを重視し，人間教育にも力を入れています。

来年度からは，2年次修了時に進級を選択できるマスターコースも開設。ここは大学でいえば大学院にあたり，実際の開発現場で学習することで，一層の技術力アップをめざします。

学校説明会情報

東京本校で，校舎を見学しながら学校方針，授業形態，就職状況などを紹介する学校説明会を行ないます。

また，上京しにくい地区の人を対象に，全国の主な都市でも説明会を行ないます（日程は右の広告ページを参照）。

参加を希望する人は，事前に電話で予約してください。

問い合わせ先／資料請求

〒169-0074
東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル4F
☎ 03-5330-2870
ホームページ
http://www.d-e-a.co.jp
e-mailアドレス
shiryo@d-e-a.co.jp

『ネットやろうぜスタータキット』を使ってのゲーム制作授業。通称黒プレステがズラリとならびます

発売前のゲームをプレイ＆評価するモニタリングセミナー。DEAならではの授業です

生徒作品の発表会には企業も参加。自分の実力をチェックできます

DEAの生徒作品。学習用には最新の機材を多数そろえています。特に3DCGを勉強するゼミでは、インターグラフ社製のマシンを使用。プロもうらやむ制作環境です

DEA資本参加企業一覧

セガ・エンタープライゼス，ソニー・コンピュータエンタテインメント，任天堂，マイクロソフト，アトラス，エニックス，カプコン，光栄，コナミ，コンパイル，スクウェア，タイトー，ティーアンドイーソフト，テクモ，ナムコ，ハドソン，バンプレスト，マイクロキャビン，アスキー，メディアワークス　※ハード，OS，ソフト，出版，五十音順

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

20

キミの夢をかなえる戦略（エネルギー）がここにある。

代表企業20社が皆さんに期待してDEAを設立しました。

資本参加企業

セガ・エンタープライゼス　ソニー・コンピュータエンタテインメント　任天堂

アトラス　エニックス　カプコン　光栄　コナミ　コンパイル　スクウェア　タイトー
ティーアンドイーソフト　テクモ　ナムコ　ハドソン　バンプレスト　マイクロキャビン

マイクロソフト

アスキー　メディアワークス

（ハード・ソフト・OS・出版社五十音順）

DEAは、代表的なハード、ソフト、OS、出版の企業、20社が次代のゲームクリエイター育成のため業界を挙げて真剣に教育するために設立した学校です。
ゲーム業界を目指すならDEAです。

■学校説明会■
東　京／7月26日（日）、8月12日（水）、8月24日（月）午後2:00より
札　幌／8月7日（金）　盛　岡／8月3日（月）　大　阪／8月20日（木）
名古屋／8月21日（金）　福　岡／8月19日（水）　東京以外は午後1:00より

ゲームクリエイター養成科

- プログラムエキスパートコース
- グラフィックデザインコース
- マスターコース

※マスターコースは、2年間の修学後にスキルアップを目指します。

入学に関する相談・資料請求・説明会のお申し込みは TEL.03-5330-2870

平成11年度生願書受け付けは、9月1日より随時受け付けいたします。

デジタル エンタテインメント アカデミー
〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル4F

資料送付をご希望の方は、電話、E-mail、またはこの広告の右下にある資料請求券を官製はがきに貼って、❶郵便番号 ❷住所 ❸氏名 ❹年令 ❺学校・学年 ❻電話番号をご記入の上、本校までお申し込み下さい。

ホームページアドレス
http://www.d-e-a.co.jp

E-mailアドレス
shiryo@d-e-a.co.jp

資料請求券
BASICマガジン
7/8

日本ゲームソフト学院

きめ細かい指導で能力をアップ！

プランニング，グラフィック，プログラム，キャラクター，ゲームサウンドの5学科を設置し，生徒のレベルに合わせたていねいな個人指導を行なっています。

授業の中心は業界の制作形態をシミュレートする“ゲームのグループ制作”。現役のプロでもある先生たちのアドバイスにより，現場のノウハウを授業をとおして身につけることができます。

また，どの学科の生徒も自由に受講できる選択講座（3Dグラフィック制作，グラフィックデザイン，CGアニメーション，コンシューマーゲーム制作）も用意。「パソコン系か？　コンシューマー系か？」といった，就職を希望する会社に合わせた学習をすることが可能です。

さらに，前記5学科の卒業生を対象にした“ゲーム開発研究科”も設置しています。ここは大学でいえば大学院にあたり，実習を進めることで応用力を高め，就職をより確かなものにします。

問い合わせ先／資料請求
〠101-0061
東京都千代田区三崎町3-4-9
☎03-3261-8211
交通：JR総武線水道橋駅西口から徒歩約1分
ホームページ
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/
e-mailアドレス
tag@mail.tag.co.jp

授業の中心は業界の制作形態をシミュレートする“ゲームのグループ制作”。レベルに合わせた個人指導も組み合わせ，即戦力となる人材を育成します

自由に受講できる選択講座も多数用意。就職希望先にあわせたカリキュラムを，自分で組み立てることができます

6/13に行なわれた体験入学のようす。カリキュラム＆就職状況など学院説明や，すでに現場で活躍しているプロの先輩からアドバイスを受けます。このあと教室で実際に学習を体験。当日は参加者の希望により，ソフト『サイクロンソリッド』を使って3DCGを制作してみました

体験入学＆学院見学情報

学院を紹介するさまざまな行事を実施します。

●体験入学

学院の説明や先輩からのアドバイスを受けたあと，教室で実際に学習を体験します。

7月日程…11日(土)，25日(土)
8月日程…6日(木)，8日(土)，20日(木)，22日(土)

体験入学は毎回PM1:00スタート（7/25のみPM12:30スタート）。参加を希望する人は，事前に電話かハガキで予約してください。

●学院見学＆入学相談

個人やグループで申し込み，校舎を見学しながら学院の説明を受けます。志望学科や学費など，プライベートなことにも親身になって相談にのってくれます。毎日実施しており，時間の設定も自由。希望する人は事前に電話で予約してください。

生徒によるCG作品。最新機材を自由に使って創造することができます

注目！生徒数倍増！近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

11年度生
入学願書
各科受付中！

入学案内書無料進呈
ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・電話番号・雑誌名（○月号）を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校
ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

デジタルサウンド科〈2年〉
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel 03-3261-8211
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評！毎日実施中！希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中！PM 1～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記！

●求人倍増！学生寮（男女）完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度（学費全額免除・給与12万円支給）さくら銀行提携教育ローン（毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済）

アミューズメントメディア総合学院

現場直結主義で真のクリエイターを養成

東京と大阪に校舎を構え,「クリエイターを育てるために，現場のノウハウをすべて投入する」という現場直結主義のもと，即戦力となるゲーム・クリエイター&CGアーティストを養成しています。

この現場直結主義を代表するのが，「プロ講師」というシステムです。東京校，大阪校ともに，ズラリとならぶ講師陣はゲーム&CG業界の第一線で活躍しているプロばかり。こうした講師のもとで，生徒は現場の最新ノウハウを身につけていきます。

当然授業の内容は実践的です。カリキュラムを見てみると，入学から7月までは基礎をじっくり勉強しますが，夏休みにはもうチームを組んでの共同制作が課題として与えられ，9月には完成した作品をプロの前でプレゼンテーションすることになります。

このように授業はかなりプロ指向ですが，そのぶん生徒に対する業界からの評価は高く，就職に強いのも特徴になっています。これには「プロの講師陣が制作会社との間に太いパイプをもっている」「制作会社で実際のソフト開発に参加するワークシップ制度により，生徒は現場の雰囲気を早くから知り，就職活動も行なえる」といった点も大きく作用しており，就職した人はゲーム&CG制作会社の第一線で活躍しています。

問い合わせ先／資料請求

〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
☎ 0120-41-4600
交通：JR山手線&埼京線&地下鉄日比谷線の恵比寿駅から徒歩約5分
ホームページ
http://www.amgakuin.com/
e-mailアドレス
info@amgakuin.com

説明会&学校見学情報

7～8月には学院を紹介する行事が盛りだくさんです。参加を希望する人は，事前にフリーダイヤル（0120-41-4600）にて予約してください。

●**体験説明会**

学院の説明を受けたあと，志望する学科にわかれて実際に授業を体験します。

東京校日程…7/12（日），7/27（月），8/4（火），8/18（火），8/28（金）

大阪校日程…7/11（土），7/23（木），8/5（水），8/26（水）

●**地区説明会**

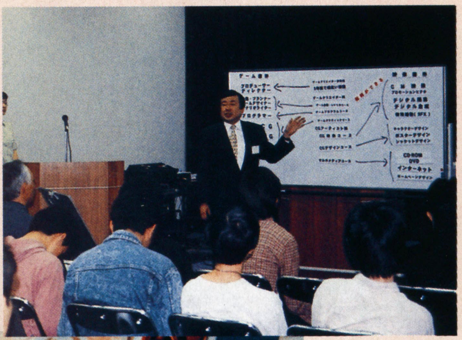
国内の主な都市で学院の説明会を行ないます（日程は右の広告ページを参照）。会場については学院まで問い合わせてください。

●**学校見学**

校内を見学しながらカリキュラムの説明を受けます。個人単位で申し込めますから，志望学科や学費など，プライベートなことも気軽に質問できます。

体験説明会に挑戦！

6/13に行なわれた体験説明会の様子。最初にカリキュラムや就職状況など，学院の説明を受けます（写真①）。会場には生徒や卒業生が制作に参加した作品を展示。学院の実力を実感できます（写真②）。続いて志望する学科にわかれて授業を体験します。プログラム系を志望する人達はシューティング・ゲーム制作に挑戦（写真③）。グラフィック系を志望する人達はCGツールを使ってポストカードを制作してみました（写真④）。

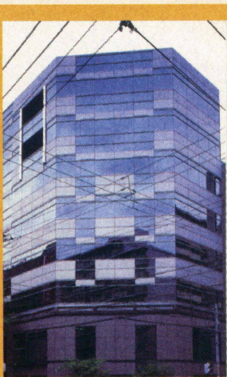


写真①

写真②

写真③

写真④



地下鉄御堂筋線の西中島南方駅から徒歩2分にある大阪校。東京と同じ高度な現場ノウハウを学習できます（問い合わせ ☎ 0120-41-4648）

料金受取人払

渋谷局承認

6980

差出有効期間
平成12年2月
10日まで
(切手不要)

郵便はがき

150-8790

018

東京都渋谷区東
2-29-8

アミューズメントメディア総合学院 行

マイコンBASIC Magazine⑦ 係

現住所	〒 都道府県	
フリガナ		TEL ( ) −
氏 名		
現在の学校名(職業名)	立	年 令 (才)
卒業予定年	a. 1999年 b. その他( )年	学 年 年

きりとり線

資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校・大阪校どちらに入学を希望しますか?
（希望する項目に○をつけて下さい）

東京校を希望する	
大阪校を希望する	
東京校も大阪校も両方考えている	

2. 本科（東京・大阪）、実践夜間専科（東京）のうち、希望の学科に○をつけて下さい（2つ以上ある場合は第一希望に◎）

	学　科　名		
東京校	ゲームクリエイター科	ゲームプログラムコース	
		ゲーム企画シナリオコース	
		ゲームグラフィックコース	
	ゲームクリエイター研究科		
	CGアーティスト科	CG映像コース	
		CGデザインコース	
		マルチメディアコース	
	アニメーター科		
	声優タレント科		
	コミック科		
	ノベルスライター科		
大阪校	ゲームクリエイター科	ゲームプログラムコース	
		ゲーム企画シナリオコース	
	CGアーティスト科		
	声優タレント科		
	コミック科		
	ノベルスライター科		
実践夜間専科（東京校のみ開講）	ゲームクリエイター専科		
	ゲーム企画プロデュース専科		
	CGアーティスト専科		
	アニメーター専科		
	アニメーション演出シナリオ専科		
	声優タレント専科		
	ヴォーカルタレント専科		
	コミック専科		
	ファンタジーイラスト専科		
	ノベルス専科		

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介下さい。お友達のご自宅にも無料で案内書をお送りします。（記入できる項目のみで結構です。）

現住所	〒　都道府県		
氏　名	男 女　才	TEL	（　）
出身高校		在学生　学年	既卒生　年卒
志望学科			

きりとり線

東京校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成 99年度生募集中

大阪校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成 99年度生募集中

■CGアーティスト科【2年制】
- □CG映像コース
  - ●映画・CM・TVなどの3Dムービーやプロモーションビデオなどのデジタル映像を作るアーティストを育成
- □CGデザインコース
  - ●デジタルツールを駆使して雑誌やCDジャケット、ポスター等をデザインするCGデザイナーを育成
- □マルチメディアコース
  - ●CD-ROMやインターネットなどで使う映像や音楽をデジタル作成できるクリエイターを養成

■CGアーティスト科【2年制】
●CGツールを使ってCG作品を作成し、映像業界やデザイン業界を目指す

申込受付中！ 体験説明会
東京校 7/12(日) ■時 間：開始14:00～ ■会 場：東京校・本館
大阪校 7/11(土) ■時 間：開始14:00～ ■会 場：大阪校
※体験説明会のお申し込みは左記フリーダイヤルへ

地区説明会開催！

7/23(木)	静岡	8/5(水)	水戸
	新潟	8/6(木)	宇都宮
7/28(火)	岡山		名古屋
7/29(水)	広島	8/19(水)	仙台
7/30(木)	福岡	8/20(木)	盛岡
7/31(金)	長野	8/21(金)	札幌

※詳しいお問い合わせ・参加申込みは左記フリーダイヤルへ

資料・説明会のお問い合わせは フリーダイヤルで
東京校 フリーダイヤル 0120-41-4600
大阪校 フリーダイヤル 0120-41-4648
学校見学 毎日受付中!

入学案内無料進呈
【申込方法】付属のハガキに必要事項を記入のうえ投函、またはFAXにて下記項目を明記のうえお送りください。
1.住所、2.氏名、3.年齢・生年月日、4.学校・学年（職業）、5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）7.志望学科、8.雑誌名 ■FAX：03-3406-5070

東京校 夢を追う。プロになる。 大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東 京 校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
【大 阪 校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-885-6010 最寄駅／JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋線「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分

東京ゲームデザイナー学院

日本最大のゲーム・スクール

全校生徒が2,000人を越える日本最大のゲーム・スクールです。首都圏の東京，横浜，大宮に校舎を構え，名古屋，大阪にも姉妹校があります。

クリエイターをめざす人のための9講座を設置し，広範囲＆高密度な授業内容が特徴。どの講座でもひととおりゲーム制作全般の知識を勉強するため，生徒の能力水準は非常に高くなっています。

また，他校にさきがけて「ゲーム心理学」をカリキュラムに導入しています。「人の心が理解できないと，人を楽しませせることはできない」というプロからのアドバイスにもとづき，誰にでもウケるゲーム作りを教えます。

授業の進行は「入学式の翌日から授業開始」「夏休みはわずか1週間」などかなりハードですが，そのせいもあって新入生は2か月目には『ブロック崩し』ゲームを作れるようになり，10か月目にはオリジナル・ゲームを作れるようになります。新入生の90%がパソコン初心者とのことですから，この成長スピードは驚異的です。

問い合わせ先／資料請求

〒151-0053
東京都渋谷区代々木3-57-6
☎ 03-3370-2720

体験入学情報

校舎を見学しながら学院の説明を受け，さらに本番の授業を見学＆体験できる一日無料体験入学を実施しています。学院指定の時間内であれば，日程は自由に指定可能。個人単位で申し込めますから，志望講座や学費など，プライベートなことも気軽に質問できます。参加希望者は事前に電話で予約してください。

時間帯　月～金曜日　PM1:00～PM6:30
　　　　土曜日　　　PM1:00～PM4:00

無料で送付してくれる入学案内書。学院のカリキュラムを，わかりやすく説明してくれます

東京ゲームデザイナー学院の授業風景

「入学式の翌日から授業開始」「夏休みはわずか1週間」とカリキュラムは厳しい。しかし，その厳しさが実力あるクリエイターを養成します。

「日本最大のゲーム・スクール」を実感させる超大型入学式。生徒数2,000人は信頼の高さを物語ります

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
- サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!

サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 木下博史くん (株)ミント

サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 坂本節郎くん (株)セレン

サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 三浦裕大くん (株)童

サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 H. Aさん (株)ネクスティック

サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 末岡靖彦くん (有)メガス・エンターテインメント・ステーション

ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス) 全日2年制 矢端賢吾くん (株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

BM読者のホームページ・ギャラリー

夜空にきらめく星のように，インターネットではたくさんのホームページが公開されています。そんなにたくさんあるホームページの中から，本当におもしろいページを見つけるのは至難の技。そんなときこそ，このホームページ・ギャラリーを利用してください。
今回は，ミニゲームをはじめ，自作のプログラムを公開したホームページを中心に紹介しています。みんなもおもしろいホームページを探してみましょう。

ミニゲームがいっぱい！

東京都国分寺市　種田陽哉さん（30歳）制作

~tane ホームページ

http://www.tama.or.jp/~tane/

かっこいいデザインが目をひく種田さんのホームページには，ホームページ上で遊べる，たくさんのミニゲームが公開されています。手軽に楽しめて，ついつい熱中してしまう作品ばかりなので，ぜひアクセスしてプレイしてみましょう。
また，種田さんが開発に参加した，セガサターンの新機軸ミュージック・ソフト『テクノモーター』も紹介しています。テクノモーターで作成したサンプル・データを聴けば，あなたもこのソフトで作曲してみたくなるかもしれませんよ。

▼from 種田さん

~taneホームページは“肩のこらない楽しい遊び場”をモットーに，パズルゲーム『Tanedra Ⅱ』をはじめ，Shock-waveを使った数々のミニゲームが楽しめます。「ルールはカンタン，なのに奥が深い」を目指して作った~taneのオリジナル・ゲームを，のんびりお楽しみください。

ゲームからコンピュータ音楽まで楽しめる

静岡県浜松市　たかぼーさん（16歳）制作

TAKABO SOFT NETWORK

http://www.crt.or.jp/public/user/~tkb-soft/index.htm

たかぼーさんのホームページでは，ゲーム・プログラムをはじめ，オリジナルのコンピュータ・ミュージックが楽しめる，クリエイター向けの内容となっています。
とくに公開されているコンピュータ・ミュージックは，プロが作曲したかと思うほどの高い完成度を誇っています。制作中のゲームもとってもおもしろそうなので，興味のある人はアクセスしてみましょう。

▼from たかぼーさん

昔ベーマガに投稿していたゲームのDOS版やWindows95版をはじめ，簡単C言語講座，さらにはコンピュータ・ミュージックと，いろいろなコーナーがあります。これからコンピュータ・ミュージックやC言語をはじめたい人にもお薦めのページで，ときどき謎のアンケートを繰り出しています（笑）。とにかく自作データが豊富!!

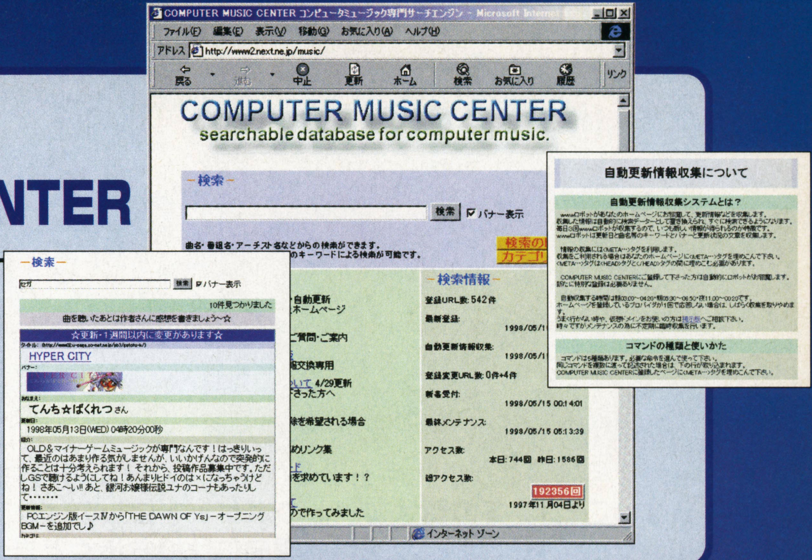
コンピュータ音楽関連のホームページがすぐ見つかる

新潟県豊栄市　窪田しのぶさん（25歳）制作

COMPUTER MUSIC CENTER

コンピュータミュージック専門サーチエンジン

http://www2.next.ne.jp/music/



▼from 窪田さん

コンピュータで演奏されるデータを作っているかたと，リスナーのためのリンク集です。曲名やゲーム，映画，アーティスト名などから，いつでも新しい情報で検索ができるようになっています。

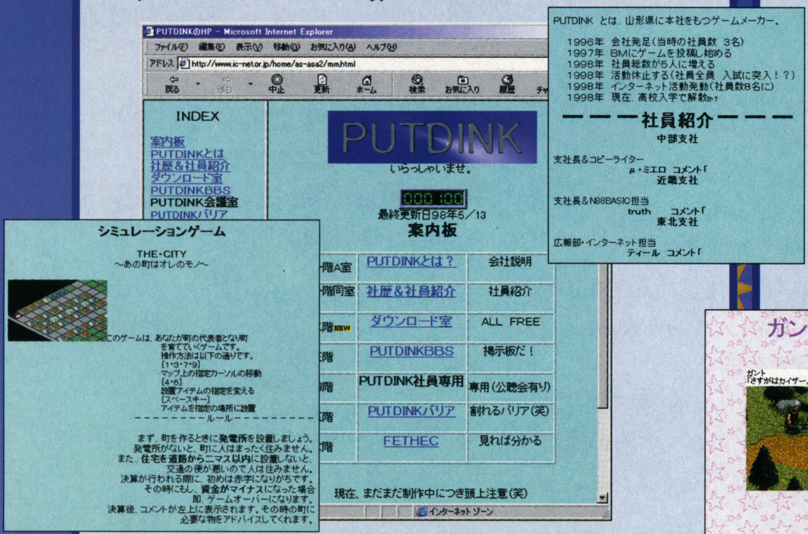
毎日3回，自動的に更新が行なわれているので，いつでも最新情報をチェックできます。コンピュータ・ミュージックについて興味のある人は，ぜひいらっしゃってくださいね★

ゲーム会社気分でホームページ運営

山形県西村山郡　怪盗プーさん（15歳）制作

PUTDINK

http://www.ic-net.or.jp/home/as-asa2/mm.html



▼from 怪盗プーさん

PUTDINK（プートディンク）では，現在はN-88BASIC（86）用のゲーム・ツールなどを制作しています。

また，Visual　Basic対応のゲームも制作しています。これらのゲームは，ホームページからダウンロードできるようにする予定です。現在も数点のゲーム類がダウンロードできます。

まず皆様にPUTDINKを知っていただくことを目的としています。ぜひ一度，アクセスしてみてください。

ゲーム『ファーランド・サーガ』のファンページ

福島県会津若松市　TAKESHIさん（15歳）制作

ファーランドワールド

http://210.161.89.53/af/fs/Welcome.html

▼from TAKESHIさん

このページは，TGLのファーランド・サーガを紹介しているホームページです。GIFアニメーションを使ったミニ劇場や伝言板，キャラクター・ランキングなどがあります。

その他にも，クイズをはじめ楽しいコーナーがいっぱい。テレホーダイ時間になると，チャットにたくさん人が来ます。チャットでは，サーガ以外のゲームの話や新作の情報が聞けますよ。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

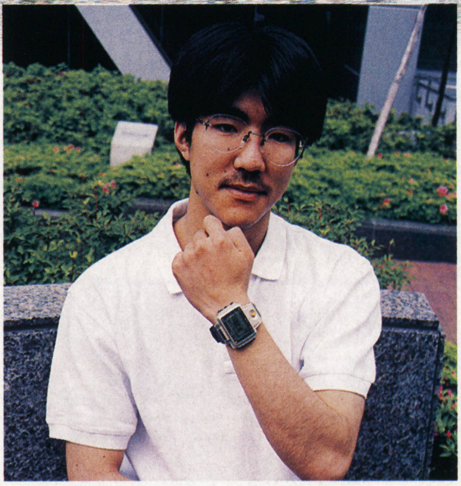
モバイル・ビギナーのための
ベーマガ流なんでも
実践レポート

【モバイルのススメ】

第6回

両手が自由になる！ 究極のモバイル登場!!

屋外で移動しながら利用するモバイル・ツールの絶対条件は「かさばらないこと」。冬の間はコートのポケットにしのばせておいたモバイル・ツールも，Tシャツを着る季節には持ち歩くとき，どこに入れるかも悩みのタネです。しかし，そんな悩みに無縁な究極のモバイルが，今回紹介するRuputer（ラピュータ）なのです。



情報を身に付けよう

Ruputerはウェアラブル（身に付ける）というコンセプトのもとに開発された，腕時計のように腕に巻き付けて携帯するPDA（携帯情報端末）です。

Windows95搭載のパソコンと接続して，テキストや画像データなどの送受信も行なえます（テキストの入力は本体のみでも可能）。MP120はフラッシュ・メモリ2Mバイト（MP110は512Kバイト）という大きな記憶容量を持っているので，アドレス帳やメモなどの個人情報であれば必要十分ですし，アプリケーションの追加にも対応できます。コンパクトであるという点では「究極のモバイル」というのも，あながち大ゲサではありません。

Ruputerの使いかた

Ruputerの操作は十字方向に動く「カーソルポインター」と，側面のボタンの組み合わせで行ないます。画面はわかりやすいGUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェース）で，アプリケーションの起動・終了・切り替えが片手でスムーズに実行できます。

▲Ruputerの操作は中央のオレンジ色のカーソルポインターとEnter，Menu，Filerボタンによって行なう。くわしくは右ページの実物大写真を見よ

Windowsとの連携

付属の「PCドッキングステーション（DS-10）」を利用すると，Windowsパソコンとデータの受け渡しができます。

ディレクトリ構造の修正や，アプリケーションの導入などは，Windows上の操作で簡単に行なえます。

またRuputer同士やASK対応のPDAとのデータ交換が，赤外ポート間の通信で可能になります（別売りオプション・ソフトが必要）。

セイコーインスツルメンツ

Ruputer「MP110」

価格38,000円

Ruputer Pro「MP120」

価格48,000円

問い合わせ先

セイコーインスツルメンツ　お客様相談室

☎043-211-1151

FAX：03-3400-9680

電子メール：info@ruputer.com

ホームページ： http://ruputer.com/

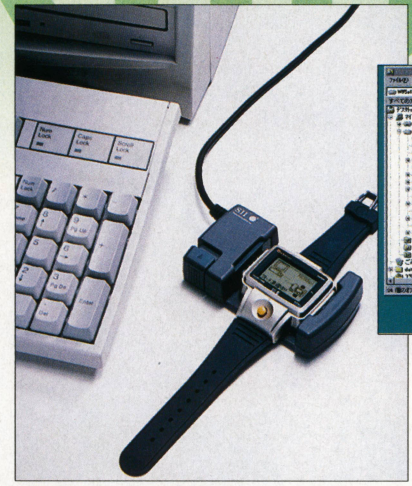
Ruputerはホームページも盛り上がっているぞ

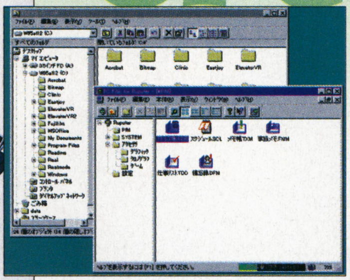
Ruputerの専用ホームページが，4月8日から開設されています（http://ruputer.com/）。Ruputerのくわしい情報はもちろん，発売前から500を超える書き込みがされている会議室の「フリートークcafe」や，ShockWaveを利用してホームページ上でRuputerの操作が疑似体験できる「ヴァーチャルラピュータ」など，Ruputerへの期待と関心の高さがうかがえる充実した内容です。

▲フリートークcafeの画面。現在も書き込みは増殖中！

▶ヴァーチャルラピュータでRuputerを疑似体験。これだけで手に入れた気分になれる？

Ruputer

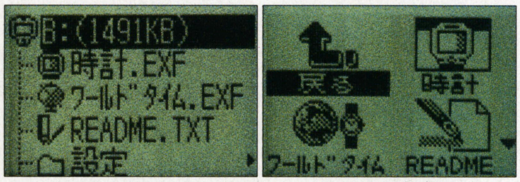




▲付属のドッキングステーションを利用して，Windowsパソコンとデータのリンクができる。RuputerのデータはWindows上では「Ruputer PC Filer」で管理され，Windows95のエクスプローラとドラッグ＆ドロップでデータの受け渡しができる

▲デジカメで撮った画像をRuputerで表示させるには，「画像変換ファイル」で専用のフォーマットのモノマップ（拡張子.mmp）に変換させる。あらかじめレタッチソフトで「モノクロ2階調」にして調子を整えたり，文字を貼り付けたりすると，キレイに表示させられる

▲「サウンドファイル作成」を使えば，アラームを自作できる。楽譜を写したり，作曲して楽しもう



▲ファイルの表示は，リスト型とアイコン型に切り替えができる

《第1表》Ruputerの主な仕様

CPU	16bit CPU
OS	W-PS-DOS ver1.16
内蔵メモリ	メインメモリ128KB ROM512KB（プログラム，漢字，その他データ） フラッシュメモリ（Ruputer：512KB／Ruputer Pro：2MB）
画面表示	ELバックライト付き102×64ドット マトリクスSTN液晶画面
インターフェース	シリアルポート RS-232C対応 赤外ポート　Ir通信／38,400bps　ASK対応
電源	リチウム電池　CR2025×2個
電池寿命	約4か月（1日1時間表示として ※使用方法により多少変動あり）
防水性能	防滴仕様
重量・サイズ	約67グラム，幅51.6×厚さ17.7×奥行き55.5mm
主な付属品	PCドッキングステーション「DS-10」，電池ホルダー（リチウム電池×2個入り），アプリケーションCD-ROM

《第2表》パソコン側の動作環境

OS	Windows95
CPU	DX4-75MHz以上（推奨Pentium-133MHz同等以上）
メモリ	16MB以上（推奨32MB以上）
ハードディスク空き容量	20MB以上

Ruputerでゲーム作り!?

Ruputerは「W-PS-DOS」という基本ソフトがあるので，パソコンのようにアプリケーションの追加や削除はもちろん，自作プログラムも実行できます。

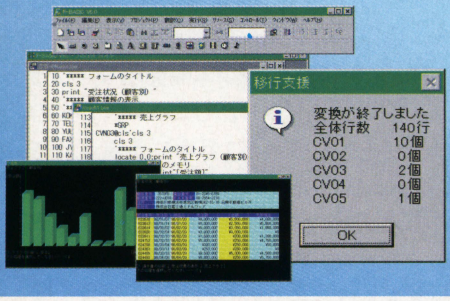
Ruputerのプログラム開発環境（ラピュータCライブラリ，Cコンパイラ）のユーザーへの提供が7月中に予定されています。Windows CEのように，たくさんのオンライン・ソフトの登場が期待できそうです。プログラミングの腕に自信のある人は，チャレンジしてみてはどうでしょうか。くわしい情報は，追ってこのコーナーで紹介していきます。

FUJITSU

使い慣れたプログラム資産に、永遠の価値を。

N88-BASICからWindows環境へ。新たに移行支援機能を搭載したF-BASIC V6誕生。

●F-BASIC V6は、N88-BASICなどいままで慣れ親しんできたさまざまなDOS BASICプログラムを、簡単な操作でWindows®プログラムに書き換えることのできる最新のプログラミング開発環境です。●新しく搭載された移行支援機能は、F-BASIC独自の高度なプログラムコンバート機能、適切な移行のアドバイスをしてくれる支援機能を持ち、DOS BASIC（N88-BASIC,MS-BASIC,QuickBasic,F-BASIC86HG/386など）プログラムを、Windowsプログラムへ移行する作業をしっかりサポートしてくれます。●DOS BASICの「手続き型処理」採用により、プログラムの高い互換性を持つだけではなく、いままでつちかってきた プログラミング知識を最新のWindowsでも十分に発揮することができます。●統合開発環境では、ツールバーやツールボックスなどのビジュアルな操作により、プログラムの作成/翻訳/デバッグといった一連の開発作業を快適に行うことができます。●32bitネイティブコンパイラ搭載により、64kbyte以上のプログラムを作成したり、インタプリタ形式に比べ数倍から数10倍以上速く処理できることはもちろん、作成したアプリケーションの再配布が自由に行えます。●ビジュアルプログラミングによりコマンドボタン、スクロールバーなどの豊富なGUIコントロールを追加することで、よりWindowsらしいGUIプログラム にすることができます。Windowsの多彩な機能を利用したプログラムへの 進化も可能にするF-BASIC V6。●5年間におよぶWindows版BASICへの移行実績のパワーが生み出したこの最新プログラミング開発環境が、あなたのプログラム資産に永遠の価値を与えます。



移行支援機能 **32bit高速処理** **群を抜く拡張性** そのすべてが新しい。

F-BASIC V6

Windows®対応 '98年7月17日 新発売 標準価格 35,000円

●読み込み可能なBASICプログラム：F-BASIC86HG/386、N88-BASIC、QuickBASIC、MS BASIC
●対応機種／OS：Microsoft Windows98、Microsoft Windows95及びMicrosoft Windows NT4.0が動作する機種
（PC-98、PC-98-NXシリーズ、AT互換機など）
●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）
●関連書籍
「F-BASIC97プログラミングのすべて」電波新聞社発行、「F-BASIC97プログラミング ガイド」SOFTBANK BOOKS発行

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中!

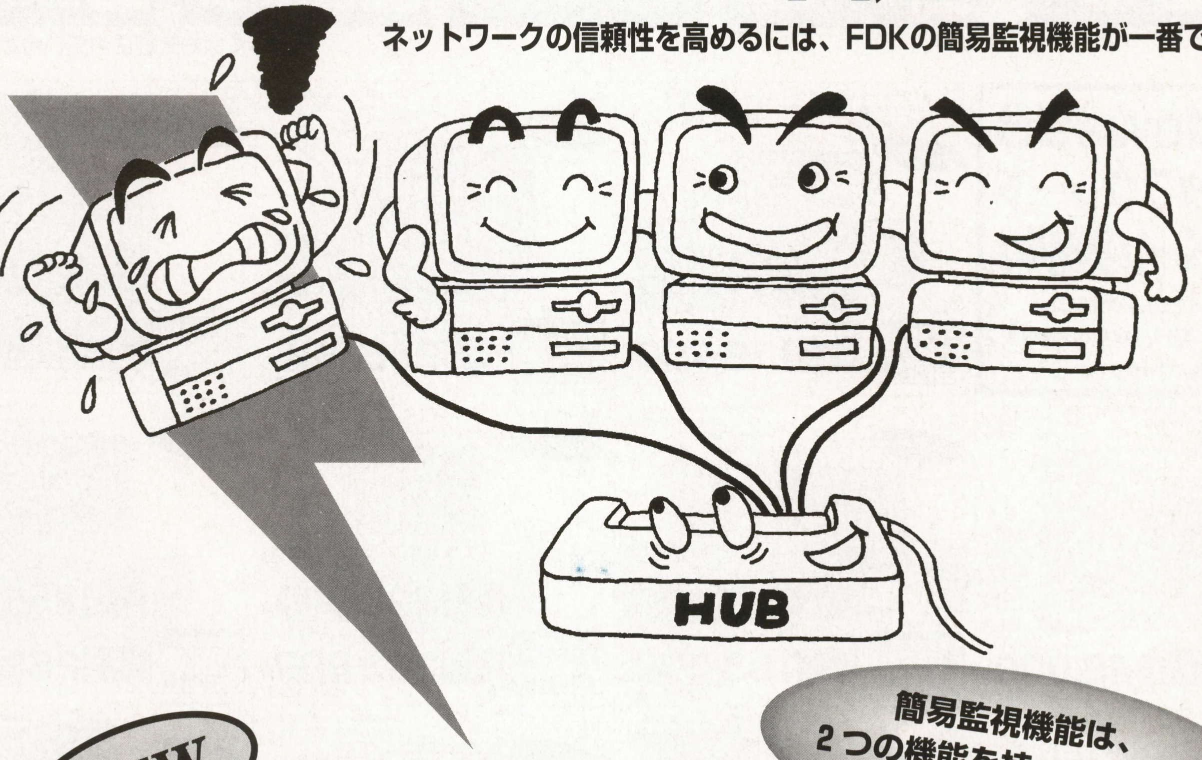
富士通ミドルウェア株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16 日興不動産ビル
TEL.045-471-0282 受付時間 9:00～12:00 13:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
ホームページ http://web.infoweb.ne.jp/fmw/

確かな技術 育てる未来

FDK

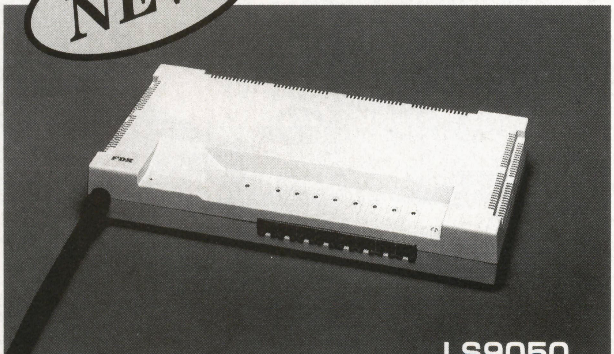
システムダウンを回避します。

ネットワークの信頼性を高めるには、FDKの簡易監視機能が一番です。



簡易監視機能は、2つの機能を持っています。

NEW



LS9050

1.障害波及防止機能

目的：伝送路のシステムダウン対策

機能：ジャバ発生ポートの入力を切り離し、他ポートの通信不能状態を避ける

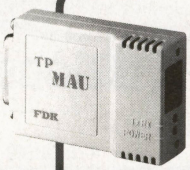
2.ロギング機能

目的：障害切り分けのスピードアップ

機能：過去に一度でも発生した障害をランプ表示し、障害調査を容易にする

HUB：LS9050の特徴

- 10BASE-TX 8ポート リピータHUB
- 小規模LANに最適
- 簡易監視機能付



FDK製MAUもご利用ください。

MAU：LN9020の特徴

- 超小形、軽量、そして薄形（AUI側の厚さを16mmとし、ノードへ直接接続が可能）
- SQE,LINKテストのON/OFFスイッチ付

価格はオープン！お気軽にお問い合わせください。

LAN用簡易監視機能付HUB

FDKホームページ http://www.fdk.co.jp

富士電気化学株式会社

ID営業本部：〒105-0004 東京都港区新橋6ー1ー11（秀和御成門ビル） TEL03-5473-4666 FAX03-3434-4325

名古屋営業所TEL052-561-3141／大阪営業所TEL06-448-0017／松山営業センターTEL089-931-8003／福岡営業所TEL092-291-9421

コジマ

客値日本一への挑戦

国内最上級 無料スクール

日本初 今、買って、お支払いは一年後 1年後・無金利一括払い

低金利 1%ローン

さらにお得 カード手数料・代引手数料一切ナシ

業界初 5年間保険証進呈

冬のボーナス一括払い 金利手数料ナシ 冬・夏ボーナス2回払い

低金利 最長100回払い

日本初 法人クレジット・リース

■詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

Windows98 無償アップグレードキャンペーン実施中!

(NEC、FUJITSU、IBM、COMPAQ、TOSHIBA、SHARPの対象機種)

※詳しくは係員にお尋ね下さい。

①
CPU:MMX Pentium 233MHz
メモリ:64MB(最大160MB)
HDD:約3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:15インチモニタ
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム

NECバリュースターNX

PCVE23/35C(一太郎Office8モデル) 5年間保険証進呈 171,000円 更に値引き

Windows98 無償アップグレード対応機種

PCVE23/35D(Word98&Excel97モデル) 5年間保険証進呈 178,000円 更に値引き

配送料各1,500円

②
CPU:MMX Pentium 233MHz
メモリ:64MB(最大160MB)
HDD:約3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:14.1インチTFT液晶モデル
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム

NECバリュースターNX

PCVC233XC(一太郎Office8モデル) 5年間保険証進呈 251,000円 更に値引き

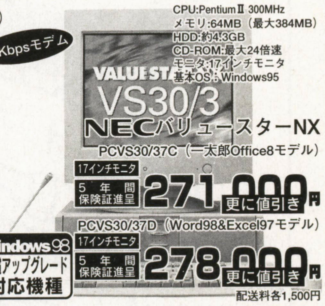
Windows98 無償アップグレード対応機種

PCVC233XD(Word98&Excel97モデル) 5年間保険証進呈 258,000円 更に値引き

配送料各1,500円

③
CPU:PentiumⅡ 300MHz
メモリ:64MB(最大384MB)
HDD:約4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:17インチモニタ
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム



NECバリュースターNX

PCVS30/37C(一太郎Office8モデル) 17インチモニタ 5年間保険証進呈 271,000円 更に値引き

Windows98 無償アップグレード対応機種

PCVS30/37D(Word98&Excel97モデル) 17インチモニタ 5年間保険証進呈 278,000円 更に値引き

配送料各1,500円

④
CPU:AMD K6-233MHz
メモリ:32MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:15インチモニタ
付属ソフト:ロータススーパーオフィス97他多数のソフトが付属

56Kbpsモデム

IBM Aptiva E1A
2137-E1A

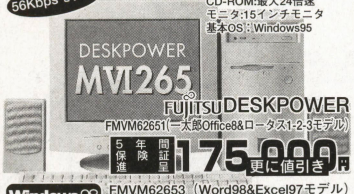
Windows98 無償アップグレード対応機種

5年間保険証進呈 148,000円

配送料1,500円

⑤
CPU:AMD K6 266MHz
メモリ:32MB(最大256MB)
HDD:約3.2GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:15インチモニタ
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム



FUJITSU DESKPOWER

FMVM62651(一太郎Office8&ロータス1-2-3モデル) 5年間保険証進呈 175,000円 更に値引き

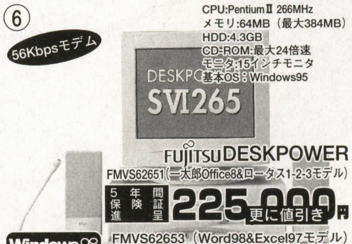
Windows98 無償アップグレード対応機種

FMVM62653(Word98&Excel97モデル) 5年間保険証進呈 183,000円 更に値引き

配送料各1,500円

⑥
CPU:PentiumⅡ 266MHz
メモリ:64MB(最大384MB)
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:15インチモニタ
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム



FUJITSU DESKPOWER

FMVS62651(一太郎Office8&ロータス1-2-3モデル) 5年間保険証進呈 225,000円 更に値引き

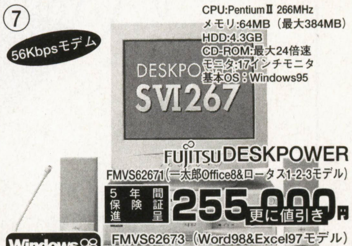
Windows98 無償アップグレード対応機種

FMVS62653(Word98&Excel97モデル) 5年間保険証進呈 233,000円 更に値引き

配送料各1,500円

⑦
CPU:PentiumⅡ 266MHz
メモリ:64MB(最大384MB)
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:17インチモニタ
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム



FUJITSU DESKPOWER

FMVS62671(一太郎Office8&ロータス1-2-3モデル) 5年間保険証進呈 255,000円 更に値引き

Windows98 無償アップグレード対応機種

FMVS62673(Word98&Excel97モデル) 5年間保険証進呈 263,000円 更に値引き

配送料各1,500円

⑧
CPU:PentiumⅡ 300MHz
メモリ:32MB
HDD:8GB
CD-ROM:DVD-ROM搭載
モニタ:17インチモニタ
基本OS:ワード・エクセル・アウトルック・MS-Works

56Kbpsモデム

COMPAQ PRESARIO
PRESARIO4660/17

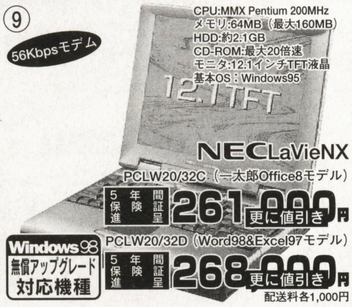
Windows98 無償アップグレード対応機種

5年間保険証進呈 248,000円

配送料1,500円

⑨
CPU:MMX Pentium 200MHz
メモリ:64MB(最大160MB)
HDD:約2.1GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1インチTFT液晶
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム



NEC LaVieNX

PCLW20/32C(一太郎Office8モデル) 5年間保険証進呈 261,000円 更に値引き

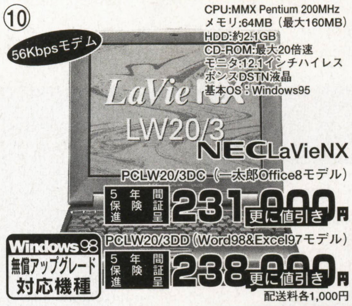
Windows98 無償アップグレード対応機種

PCLW20/32D(Word98&Excel97モデル) 5年間保険証進呈 268,000円 更に値引き

配送料各1,000円

⑩
CPU:MMX Pentium 200MHz
メモリ:64MB(最大160MB)
HDD:約2.1GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1インチハイレスポンスDSTN液晶
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム



NEC LaVieNX

PCLW20/3DC(一太郎Office8モデル) 5年間保険証進呈 231,000円 更に値引き

Windows98 無償アップグレード対応機種

PCLW20/3DD(Word98&Excel97モデル) 5年間保険証進呈 238,000円 更に値引き

配送料各1,000円

⑪
CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB(最大96MB)
HDD:2.1GB
CD-ROM:オプション
モニタ:10.4インチTFT液晶

56Kbpsモデム

NEC LaVieNX
PCLB2030A

Windows98 無償アップグレード対応機種

5年間保険証進呈 248,000円 更に値引き

配送料1,000円

⑫
CPU:MMX Pentium 233MHz
メモリ:64MB(最大160MB)
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1インチTFT液晶
基本OS:Windows95

56Kbpsモデム

FUJITSU FMV BIBLO

FMVNU6231(一太郎Office8&ロータス1-2-3モデル) 5年間保険証進呈 275,000円 更に値引き

Windows98 無償アップグレード対応機種

FMVNU6233(Word98&Excel97モデル) 5年間保険証進呈 283,000円 更に値引き

配送料各1,000円

⑬
CPU:MMX Pentium166MHz
メモリ:64MB(最大128MB)
HDD:約2.1GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1インチHCSA液晶
基本OS:Windows95
付属ソフト:Word98&Excel97、Power PIMM Ver3.0、Power E/JVer3.0、
インテリマウス付属

56Kbpsモデム

SHARP Mebius Note
MN360X16

Windows98 無償アップグレード対応機種

5年間保険証進呈 238,000円 更に値引き

配送料1,000円

⑭
CPU:MMX Pentium200MHz
メモリ:64MB(最大128MB)
HDD:2.1GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1インチTFT液晶
基本OS:Windows95
付属ソフト:Word98&Excel97、Power PIMM Ver3.0、Power E/JVer3.0、
インテリマウス付属

56Kbpsモデム

SHARP Mebius Note
MN370X20

Windows98 無償アップグレード対応機種

5年間保険証進呈 288,000円 更に値引き

配送料1,000円

⑮
CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB(固定)
HDD:3.2GB
CD-ROM:オプション
モニタ:11.3インチTFT液晶
付属ソフト:Power PIMM Ver3.0 PowerE/J Ver3.0

56Kbpsモデム

SHARP Mebius Note
PCPJ1
¥385,000の処

Windows98 無償アップグレード対応機種

5年間保険証進呈 308,000円 更に値引き

配送料1,000円

NEC

⑯PCVE26/35C(一太郎オフィス8) ……221,000円(配送料1,500円)
⑰PCVE26/35D(ワード98) ……228,000円(配送料1,500円)
⑱PCVE26/37C(一太郎オフィス8) ……251,000円(配送料1,500円)
⑲PCVE26/37D(ワード98) ……258,000円(配送料1,500円)
⑳PCVS30/35C(一太郎オフィス8) ……241,000円(配送料1,500円)
㉑PCVS30/35D(ワード98) ……248,000円(配送料1,500円)
㉒PCVM30/37C(一太郎オフィス8) ……342,000円(配送料1,500円)
㉓PCVM30/37D(ワード98) ……349,000円(配送料1,500円)
㉔PCVC26/3XC(一太郎オフィス8) ……310,000円(配送料1,500円)
㉕PCVC26/3XD(ワード98) ……318,000円(配送料1,500円)
㉖PCVC33/3FC(一太郎オフィス8) ……440,000円(配送料1,500円)
㉗PCVC33/3FD(ワード98) ……447,000円(配送料1,500円)
㉘PCVC30/3XC(一太郎オフィス8) ……388,000円(配送料1,500円)
㉙PCVM30/3DX(ワード98) ……395,000円(配送料1,500円)
㉚PCVM35/3XC(一太郎オフィス8) ……456,000円(配送料1,500円)
㉛PCVM35/3XD(ワード98) ……463,000円(配送料1,500円)
㉜PCVM40/3FC(一太郎オフィス8) ……541000円(配送料1,500円)
㉝PCVM40/3FD(ワード98) ……548,000円(配送料1,500円)
㉞PCLW23/3C(一太郎オフィス8) ……311,000円(配送料1,000円)
㉟PCLW23/3D(ワード98) ……318,000円(配送料1,000円)
㊱PCLT23/34A ……428,000円(配送料1,000円)

FUJITSU

㊲FMVNU623D1(一太郎オフィス8) ……251,000円(配送料1,000円)
㊳FMVNU623D3(ワード98) ……258,000円(配送料1,500円)

IBM

㊴Think Pad 315ED ……238,000円(配送料1,000円)

ご注文の前に ▶ ご注文は〈番号〉にてお受けいたします。番号をご確認下さい。

店舗ではお電話によるご注文は承っておりません。

ご注文

お電話でご注文下さい。全国どこからでも無料です。

フリーダイヤル　21世紀へ一番

0120-21-0001

24時間受付(よる9時〜あさ9時は留守番電話となります。)
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お問い合わせは

☎0289-76-4611

受付時間：あさ10時〜よる9時　番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お支払い

1.代金着払い(代引)

- 商品お届け時に代金をお支払いください。
- 合計金額30万円までご利用頂けます。
- 商品お届け後(代金お支払い後)のキャンセルはできません。あらかじめご了承下さい。

2.カード払い

- JCB,VISA,UC,MC,DC,オリコ,AMEX,ダイナース,ニコスなど。

3.クレジット(ボーナス及び分割)払い

- コジマの業界トップクラスの低金利でご利用いただけます。
- ご注文後、申込書を送付いたします。署名、捺印の上ご返送いただきます。
- 商品の発送は信販会社の承認後となります。

お届け

商品のお届けはご注文後1週間前後となります。

- 在庫切れの商品、お取り寄せ商品等、お届けが1週間以上遅れる場合はあらかじめご連絡いたします。
- カード払い、クレジット(分割)払いの場合は承認後のお届けとなります。

配送料金

商品代金の他に、別途配送料を申し受けます。

※一部地域(沖縄県・離島)の配送料金は異なりますのでお問い合わせ下さい。

返品・交換

お客様のご都合による返品は、7日以内にご相談下さい。この場合、送料はお客様のご負担となります。初期不良(到着後7日以内)や、発送ミスの商品は交換させていただきます。弊社までご連絡ください。但し、下記の場合による返品、交換はお受けできません。あらかじめご了承下さい。

- 開封、またはご使用になられた商品
- お客様のもとで損傷、破損、汚損が生じた商品
- セット商品の一部のみの返品、交換、キャンセルなど。

㊵ Win/Mac対応 ミッキーのはがきスタジオ付属
●解像度720×360dpi ●高精細フルカラー印刷 ●モノクロ文書は、ブラックカートリッジでさらに高速
EPSONカラープリンター MJ-510CS2 **12,800円** 配送料1,000円

㊶ Win/Mac対応
●解像度720×720dpi ●フォトマッハテクノロジーが生み出す写真高画質 ●6色インクでよりなめらかなプリント
EPSONカラープリンター PM600C **26,800円** 配送料1,000円

㊷ Win/Mac対応
●1,440dpiのスーパー高画質 ●6色インクでよりなめらかな印刷を実現 ●6つの「カラリオ・ソフト」付属
EPSONカラープリンター PM-750C ¥59,800の処 **39,800円** 配送料1,000円

㊸ Win95用
●光学解像度300dpi ●プリンタポートにつなぐだけのかんたん接続
ネオスカラースキャナ NSF630P **14,800円** 配送料1,000円

㊹ Win95用
●カラー200dpi ●モノクロ400dpi ●パラレルポート接続
OMRON カラースキャナ HS200 ¥59,800の処 **6,980円** 配送料1,000円

㊺ 150万画素
●超高解像度フジノンレンズ搭載クラス世界最小・最計量アルミ合金ボディ
FUJIFILM Fine Pix700 FFX700 **79,800円** 配送料1,000円

㊻ 131万画素
●131万画素CCD&高性能レンズ搭載●パノラマ合成機能付8MBスマートメディア同梱●10㎝マクロ撮影機能
OLYMPUSデジタルカメラ C840L **59,800円** 配送料1,000円

㊼ 130万画素
●131万画素CCD&高性能レンズ搭載●パノラマ合成機能付8MBスマートメディア同梱●10㎝マクロ撮影機能
EPSONデジタルカメラ CP-600 **59,800円** 配送料1,000円

㊽ 130万画素
●高性能3倍ズームニッコールレンズ●携帯性にすぐれたフラットシェイプ●鮮明映像の2インチTFT液晶カラーモニタ
NIKONデジタルカメラ COOLPIX900 **89,800円** 更に値引き 配送料1,000円

㊾ 131万画素
●パノラマ撮影、2/4倍デジタルズーム●ズーム再生、4画面分割、9画面分割再生機能
CASIO デジタルカメラ QV5000SX **57,800円** 配送料1,000円

プリンタ

㊿	Canon BJC250J	18,800円	配送料1,000円
51	Canon BJC430J	25,800円	配送料1,000円
52	EPSON PM2000C	49,800円	配送料1,000円
53	ヒューレット・パッカード DJ720	29,800円	配送料1,000円
54	NEC PRJ220	19,800円	配送料1,000円

デジタルカメラ

55	オリンパス C1400L	18,800円	配送料1,000円
56	FUJI FinePix500	59,800円	配送料1,000円
57	Canon Power Shot A5	59,800円	配送料1,000円
58	Kodak DC210A	54,800円	配送料1,000円
59	CASIO QV770	57,800円	配送料1,000円

モニタ

60	MITSUBISHI RD17MX	55,800円	配送料1,000円
61	MITSUBISHI RD17GR	57,800円	配送料1,000円
62	SONY CPD17CI	62,800円	配送料1,000円
63	EIZO E55D	77,800円	配送料1,000円
64	SONY GDM19PS	127,000円	配送料1,000円

ターミナルアダプタ

65	NEC PCIT50DIA	23,800円	配送料1,000円
66	NEC PCIT65DIA	28,800円	配送料1,000円
67	NEC PCIT65DIE	32,800円	配送料1,000円
68	NTT-TE MN128mini	19,800円	配送料1,000円
69	NTT-TE MN128V3/DSU	31,800円	配送料1,000円

サプライ

70	東京ニーズ TNR17WTW	5,980円	配送料1,000円
71	ロアス AROIM	6,480円	配送料1,000円
72	サンワサプライ SRKO4M	6,980円	配送料1,000円
73	ELECOM CCO5NBU	4,380円	配送料1,000円
74	東京ニーズ TNCGR5	5,980円	配送料1,000円

マイクロソフト Windows98 予約受付中!

コジマ全店にて承り中

マイクロソフト Microsoft Plus!98も 予約受付中!

㊄75 マイクロソフト Bisual Ctt MSC1735 **22,900円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

76 Win95用 光栄 信長の野望将星録withパワーアップキット KOE0300 **10,500円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

77 Win95用 ●三国志シリーズの第6作目●群雄となり、中国統一をめざせ 光栄 三国志Ⅵ KOE0326 **10,500円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

78 Win95用 光栄 チンギスハーンⅣ KOE0337 **7,600円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

79 マイクロソフト Visual Basic MSC1698 **23,800円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

80 Win95用 マスターピース ザ・ファミレス MAP0007 **5,400円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

81 Win95用 T&E はるかなるオーガスタ TNE0001 **10,500円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

82 Win95用 日本ファルコム ヴァンテージマスター NFA0048 **8,600円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

83 マイクロソフト Mastering Visual Basic 5 MSC1727 **10,000円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

84 Win95用 ●第二次世界大戦を再現した名作シミュレーション SEGA アドバンスド大戦略98 SGA0029 ¥9,800の処 **8,100円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

85 ソース特打 SSI0023 **3,600円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

86 ソース驚速95 SSI0047 **9,600円** ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

北海道(9店舗)	宮城県(8店舗)	福島県(9店舗)	群馬県(11店舗)	東京都(13店舗)	富山県(1店舗)	長野県(2店舗)	京都府(1店舗)
青森県(3店舗)	秋田県(3店舗)	茨城県(13店舗)	埼玉県(27店舗)	神奈川県(10店舗)	石川県(2店舗)	大阪府(2店舗)	
岩手県(3店舗)	山形県(6店舗)	栃木県(31店舗)	千葉県(11店舗)	新潟県(7店舗)	山梨県(2店舗)	兵庫県(1店舗)	

本社
栃木県宇都宮市星が丘2-1-8
☎028-621-0001(大代表)

価格は平成10年6月下旬のものです。最新の価格はお気軽にお問い合わせ下さい。この夏休まず朝10時から夜9時まで営業します。

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-4433

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-223-9933
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-226-2833
	アウトレット	048-226-2833
3：BBSの場合	新品	048-226-2826
	アウトレット	048-226-2826

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年6月20日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS3537A	TEL下さい
PC-VM3037C,D	TEL下さい
PC-VS3037C,D	TEL下さい
PC-VS3035C,D	TEL下さい
PC-VM403FC,D	TEL下さい
PC-VM353XC,D	TEL下さい
PC-VM353ZC,D	TEL下さい
PC-VM303XC,D	TEL下さい
PC-VC333FC,D	TEL下さい
PC-VC263XC,D	TEL下さい
PC-VC263ZC,D	TEL下さい
PC-VC233XC,D	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-VA23DTXAAN23	TEL下さい
PC-VA23DTXAAN33	TEL下さい
PC-VA23DTXAAR23	TEL下さい
PC-VA23DTXAAR33	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT33	TEL下さい
PC-VA20CBSAYU23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYU33	TEL下さい
PC-LW2634A	TEL下さい
PC-LW2334A	TEL下さい
PC-LW2333C	TEL下さい
PC-LW2333D	TEL下さい
PC-LW2032C	TEL下さい
PC-LW2032D	TEL下さい
PC-LW2032A	TEL下さい
PC-LW203DC	TEL下さい
PC-LW203DD	TEL下さい
PC-LW203DA	TEL下さい
PC-LT2334A	TEL下さい
PC-LB2030A	TEL下さい

DOS/V

	特別価格
FMVS62671(一太郎)	TEL下さい
FMVS62673(Word)	TEL下さい
FMVS62651(一太郎)	TEL下さい
FMVS62653(Word)	TEL下さい
FMVM62651(一太郎)	TEL下さい
FMVT53373(Word)	¥364,800
FMV-NU6231(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU6233(ノート、Word)	TEL下さい
FMV-NU623D1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU623D3(ノート、Word)	TEL下さい
FMV-NC620	TEL下さい
FMV-NC620D	TEL下さい
FMV-NP516D1(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP516D3(ノート、Word)	¥304,800
FMV-NP5201(ノート、一太郎)	¥179,800
FMV-NC313D	TEL下さい
INNOVA NOTE 4200CX	¥248,000
INNOVA NOTE 4500DX	¥298,000
INNOVA NOTE 5500GX	TEL下さい
Aptiva E1A	TEL下さい
Aptiva E2A	TEL下さい
Aptiva E4A	¥219,800
Aptiva L66	TEL下さい
Aptiva L67	TEL下さい
Aptiva L87	TEL下さい
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	TEL下さい
Think Pad 560DX(70J)	TEL下さい
Think Pad 560X(65J)	TEL下さい
VAIO PCG-737(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-733(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-731(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505E64(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505EX64(SONY)	TEL下さい
MN-830-H23(Mebius)	TEL下さい
MN-320-X13(Mebius)	¥225,700
MN-W30-X13(Mebius)	¥342,700
MN-930-X23(Mebius)	¥319,000
MN-335-X13(Mebius)	¥234,000

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥ 93,800**
LP-8400	¥108,000
PM-2000C	¥ 54,800
PM-750C	¥ 37,800
PM-600C	¥ 33,800
LBP-750	¥106,700
LBP-740	**¥ 89,800**
LBP-220	¥ 34,900
BJC-430J	¥ 25,900
BJC-700J	¥ 37,800
BJC-465J	¥ 44,800
BJC-430J	¥ 25,900
BJC-250J	¥ 18,000

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 59,500
KM-175	¥ 64,800
RD-17G3	¥ 79,900
CPD-17MS	¥ 82,500

周辺機器

●デジタル　カメラ		特別価格
オリンパス	C820L	¥44,000
オリンパス	C1400L	¥79,000
SONY	MVC-FD7	¥62,000
EPSON	CP-500	¥38,000
CANON	PowerShot A5	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINS	¥28,800
CANON	CanoScan 600DX	¥28,800
	CanoScan 300DX	TEL下さい
NEOS	NSF-630P	¥19,800
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
	PCI用USB増設ボード	¥ 5,980
TA	AtermIT50 DSU	¥24,800
	AtermIT65Pro DSU	¥33,600
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
	APA1460A(PCMCIA)	¥13,800
MELCO	IFC-UP(PCI)	¥ 9,800
	IFC-DP(PCI)	¥ 8,700
	IFC-DC(PCMCIA)	¥ 7,700
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-UE4.3G（外）	¥46,000
	DSC-UE8.3G（外）	¥63,000
	DBS-U4000（内）	¥53,000
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥38,800
	HUDS-4.3G/UPCI（外）	¥46,500
ベアドライブ	WDAC21600	¥24,800
	Fire Ball ST(4.3G)	¥31,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥13,800
	24XCD(IDE)	¥ 9,800
●メモリ		
MELCO	VMH-32MK	¥ 9,800
	VMH-64MK	¥18,800
	VS8-S32MK	¥ 9,800
	VS8-S64MK	¥19,800
	VD8-32MK	¥ 9,800
I/O	ECC4100-A64M	¥21,800
	ECC4100-128M	¥21,800
	SDIM646-32M	¥10,800
	SDIM646-64M	¥19,800
	EDO326-32MX2T	¥18,800

アウトレット

Aptiva T8F（IBM） MMXP166/32M/3.1GB/16×CD/F33.6/17"タワー	¥169,800
Aptiva E17（IBM） IBM K6-166MMX/32M/2.1GB/24×CD/F56/17"タワー	¥139,800
Aptiva E2A（IBM） IBM K6-233MMX/32M/3.2GB/24×CD/F56/17"タワー	¥169,800
ThinkPad 560E（IBM） MMXP166/16M+32M/2.1GB/12.1"TFT/+8*CD	¥198,000
PC-LV16CWSCAF1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT	¥212,000
PC-LV16CWSDAF1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT	¥218,000
PC-VS26DM7DA2（NEC） MMXP266/32M/4.3G/24×CD/F56/17"タワー	¥249,800
PC-VS23DS7DA2（NEC） MMXP233/32M/3.2G/20×CD/F56/17"	¥222,800
PC-VS16FE5CA2（NEC） MMXP166/32M/2.1G/8×CD/F56/15"/タロウ	¥124,800
PC-VS16FE5CD2（NEC）	

カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

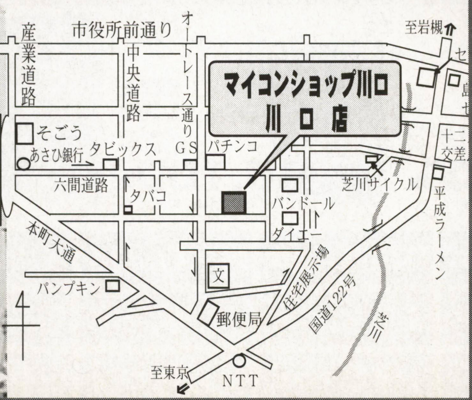
品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

●Canonレーザープリンターカートリッジ一覧				●EPSONレーザープリンターカートリッジ一覧			
機種名	カートリッジ	定価	特価	機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000	LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000	LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600	LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600	LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400	LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 7,900	LP-3000PS	LP-3000ETC	¥29,000	¥25,500
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800		LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800	LP-3000	LP-3000ETC	¥29,000	¥25,500
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000		LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
	EP-B	¥36,000	¥28,000	LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800	LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400	LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200	LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200	LP-1700	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

新店舗3月20日オープン

川口市本町2-6-25
TEL 048-225-1718



ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
*代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-4433
営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。（総合メニュ－は0000です）
3:**ＢＢＳ:048-226-4499**(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/～msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1998 年 6 月 20 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-VS26D/CXDA2(CRT無し)	￥169,800より
PC-VS23D/S7CA2	￥184,000より
PC-VS23D/S5CA1	￥169,800より
PC-MA20CSZAAA31	￥159,800より
PC-9821XA20/W30	￥139,800より
PC-9821XA10/C12	￥79,800より
PC-9821CB2/B	￥49,800より
PC-9821CU13/EA	￥114,000より
PC-9821CU16/HA	￥124,800より
PC-9821CT16/FA	￥124,800より
PC-9821Cr13/TA	￥98,000より
PC-9821V10/S5KB	￥94,800より
PC-9821V13/S7RD	￥99,800より
PC-9821V166/S5D2	￥148,000より
PC-9821V200/S7C	￥169,800より
PC-9821Ap/U2	￥29,800より
PC-9821AS/U2	￥28,800より
PC-9801BA/M2	￥15,800より
PC-9821BX/U2	￥24,800より
PC-9821LA10/5A	￥99,800より
PC-9821NA13/H10	￥149,000より
PC-9821NR13/D10B	￥139,800より
PC-9821NE	￥54,800より
PC-9821NA120/C	￥39,800より
PC-9821NS/R	￥24,800より
AptivaB97	￥189,000より
AptivaJ51	￥128,000より
Aptiva795	￥89,800より
BREZZA5120C1/R	￥84,800より
FMV-450SD2S2	￥59,800より
FMV-466D3	￥38,800より
FMV-5100D5/DPS	￥94,800より
FMV-5133D5/DPH	￥98,000より
FMV-5166DPT	￥128,000より
FMV-S21653	￥154,800より
FMV-45SD2S1	￥39,800より
FMV-513D5P4	￥74,800より
FMV-S1651	￥134,800より
FMV-S2165A3	￥144,800より
IBM PC-350	￥98,000より
IBM PC-750	￥69,800より
PRESARIO 7170(CRT無し)	￥47,800より
PROLINEA5133(CRT無し)	￥85,000より
Dyna Book Satellite Pro 480CDT/4.0	￥298,000より
Dyna Book Tecra 540 CDT/14.0	￥298,000より
PC-A445H	￥159,800より
PC-W100D	￥154,800より
Think Pad 730TE	￥59,800より
MI-506DC	￥78,000より
MAC P.M7300/180(ｱｯﾌﾟﾙ)	￥154,800より
PERFORMA520(ｱｯﾌﾟﾙ)	￥29,800より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	￥49,800より
RD-17GX(三菱17")	￥49,800より
PC-KM173(NEC17")	￥44,800より
DX700T(MAG新古品17")	￥54,800より
DX17F(MAG17")	￥39,800より
MF-8617B(飯山17")	￥38,000より
MF-8615(飯山15")	￥22,800より
PC-KM153(NEC15")	￥28,800より

プリンター

PC-PR201/80LA	￥29,800より
PC-PR201/87LA	￥34,800より
PC-PR820/3(昇華型)	￥28,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	￥39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	￥34,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	￥34,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	￥39,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	￥39,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	￥1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M)	￥1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	￥2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	￥2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M)	￥2,800より
EFA-8000(FA用8M)	￥2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	￥3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用12MRAM)	￥6,800より
Libretto70用16MRAM)	￥9,800より
ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥2,400より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	￥2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	￥2,400より
ENR-8000(NS/R用)	￥2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	￥2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	￥2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	￥2,400より
NE34-8M(NS/A用8M)	￥2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	￥2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	￥2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	￥4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	￥6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	￥6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	￥6,800より

その他

スキャナー．デジカメ

CBN-CS	￥9,800より
GT-5000WINS(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥18,000より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥25,800より
GT-6500(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥15,000より
GT-8000(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥19,800より
GT-8500(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥39,800より
IX-4015(400dpi.A4) 98ｷｯﾄ付	￥24,800より
JX-250W3(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥32,800より
NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ)	￥12,800より
NS-801CL-02C(460DPIﾊﾝﾃﾞｨ)	￥8,800より
ASC-1200(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥19,800より
QV-70(25万画素)	￥15,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	￥19,800より

ハードディスク

ST32140A(IDE2GB)	￥18,800より

MO･CD･FD･DVD

CDG-PX44(PCMCIAｶｰﾄﾞ付4*CD)	￥14,800より
CDG-SX4(4.4*CD)	￥13,800より
CDP-TX10/PCIDE(IDEｶｰﾄﾞ付10*CD)	￥18,800より
CRC-MO128(MO,128)	￥24,800より
LMO-400E(MO,128/230)	￥29,800より
MK640KC(MO,640/230/128)	￥38,800より
SMB-640WE(MO,640)	￥49,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	￥9,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	￥8,800より

ODP

PK-ND75(Ne用3倍速CPU)	￥5,800より
HDX-32B(BXﾖｳ3XODP)	￥10,800より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	￥12,800より
JBOXDX4ODP100	￥12,800より
JBPODPMT66X166	￥19,800より

モデム･通信機器

FMV-MD711(14.4K PCIｽﾛｯﾄ)	￥5,800より
AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	￥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	￥8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	￥11,800より
REX5568	￥7,800より
PCLINK TA212	￥4,800より

各種ボード・他

ULTRASOUND MAX	￥9,800より
SUPER SONIC JR(DOS/V用ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)	￥4,800より
C-NET(AT)L-10A(DOS/V用10BASE-T)	￥2,800より
P.W T64VMPS(PC/AT PCIﾊﾞｽ)	￥11,800より
GA-PG3DX/PCI-1(DOS/V用ｸﾞﾗﾌｨｯｸ)	￥7,800より
ｱｯﾌﾟﾙｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	￥2,400より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	￥3,400より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI	￥8,900より
FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ)	￥6,800より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	￥39,800より

PCカード

APA-1460(PCMCIA/SCSIｶｰﾄﾞ)	￥8,800より
MSC-110(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	￥6,800より
PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ)	￥7,800より
LK-RJ100A(SCSIｶｰﾄﾞ)	￥6,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！ 台数は一台でもＯＫ。
出張買取りも行っています。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。
万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は６カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!! お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

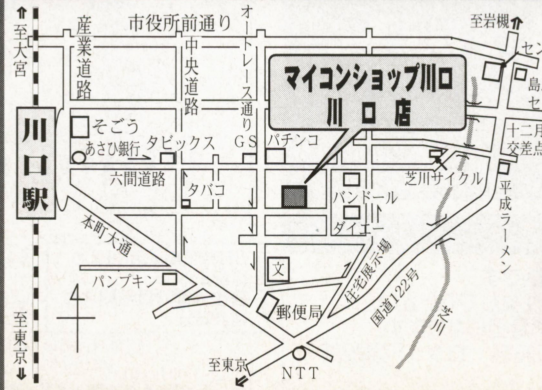
現金書留

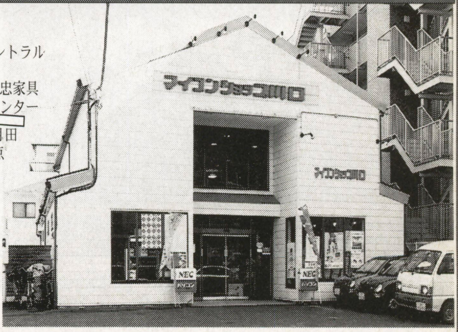
郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古) 〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0





川口市本町2-6-25
TEL·048-222-8655

PCアウトレット館大きくなって
パソコンビッグバーゲン

広告掲載価格はすべて税別です

NEC 98NX NOTE LaVie NX
価格は変動いたしますので確認をしてください。

PCLW23/33C
定価¥388,000 **超特価¥311,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:2.1GB
CD ROM:最大20倍速 CRT:13.1TFTカラー液晶 モデム:56kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCLW23/33D
定価¥398,000 **超特価¥318,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:2.1GB CD ROM:最大20倍速 CRT:13.1TFTカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

PCLW20/32C 定価¥348,000 **超特価¥275,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:64MB HDD:2.1GB CD ROM:最大20倍速 CRT:12.1TFTカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCLW20/32D 定価¥358,000 **超特価¥283,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:64MB HDD:2.1GB CD ROM:最大20倍速 CRT:12.1TFTカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

PCLW20/32A 定価¥330,000 **超特価¥268,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:64MB HDD:2.1GB CD ROM:最大20倍速 CRT:12.1TFTカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95

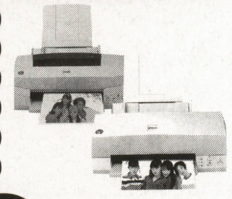
PCLW20/3DC **超特価¥231,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:64MB HDD:2.1GB CD ROM:最大20倍速 CRT:12.1DSTNカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCLW20/3DD **超特価¥238,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:64MB HDD:2.1GB CD ROM:最大20倍速 CRT:12.1DSTNカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

PCLW20/3DA **超特価¥198,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:1.6GB CD ROM:最大20倍速 CRT:12.1DSTNカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95

掲載のLaVieNXとセットで富士通プリンターXJ330をお買い上げの場合はケーブル付で**本体価格プラス¥3,000**です。

NEC・EPSON カラープリンタ



PM-2000C	定価¥99,800	**超特価¥49,800**
PM-600C	定価¥43,800	**超特価¥26,800**
PM-750C	定価¥59,800	**超特価¥39,800**
PR-J320	定価¥49,800	**超特価¥29,800**
PR-J220	定価¥32,800	**超特価¥18,800**
PR-J4000	定価¥89,800	**超特価¥59,800**

NEC 98Fine NX

PC-FN23C/AAL1
定価¥560,000 **超特価¥198,000**
CPU:MMX Pentium233 メモリ:32MB CRT:TFT 14.1インチ
FDD:3.5×1 HDD:2.1GB CD-ROM:16倍速
PCカードスロット:TYPEⅡ×2 OS:Windows95

NEC 98NX VALUESTAR
価格は変動いたしますので確認をしてください。

PCVC26/3XC
定価¥388,000 **超特価¥311,000**
CPU:PentiumⅡ266 RAM:64MB HDD:3.2GB
CD ROM:最大20倍速 CRT:14.1TFTLCDカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCVC26/3XD
定価¥398,000 **超特価¥318,000**
CPU:PentiumⅡ266 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大20倍速 CRT:14.1TFTLCDカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

PCVC23/3XC 定価¥328,000 **超特価¥261,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大20倍速 CRT:14.1TFTLCDカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCVC23/3XD 定価¥338,000 **超特価¥268,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大20倍速 CRT:14.1TFTLCDカラー液晶
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

PCVS30/37C 定価¥358,000 **超特価¥281,000**
CPU:PentiumⅡ300 RAM:64MB HDD:4.3GB CD ROM:最大24倍速 CRT:17インチモニター
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCVS30/37D 定価¥368,000 **超特価¥288,000**
CPU:PentiumⅡ300 RAM:64MB HDD:4.3GB CD ROM:最大24倍速 CRT:17インチモニター
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

PCVE26/37C **超特価¥251,000**
CPU:PentiumⅡ266 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大20倍速 CRT:17インチモニター
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCVE26/37D **超特価¥288,000**
CPU:PentiumⅡ266 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大20倍速 CRT:17インチモニター
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

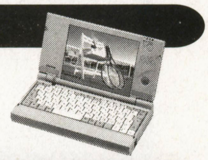
PCVE23/35C **超特価¥171,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大20倍速 CRT:15インチモニター
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCVE23/35D **超特価¥178,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大20倍速 CRT:15インチモニター
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

PCVE23/35A **超特価¥148,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:2.1GB CD ROM:最大20倍速 CRT:15インチモニター
モデム:56kbps OS:Windows95

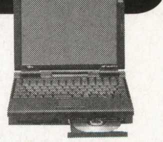
掲載のVALUESTARとセットで富士通プリンターXJ330をお買い上げの場合はケーブル付で**本体価格プラス¥3,000**です。

TOSHIBA Libretto70



PA1260CA
定価¥268,000 **超特価¥123,000**
CPU:MMX/Pentium120 RAM:16MB CRT:6.1インチTFT HDD:1.6GB
PCカードスロット:TYPEⅡ×1 OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

FUJITSU FMV-BIBLO NUモデルUV2



FMVNUVUV23 **台数限定モデル**
超特価¥238,000
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB CDROM:最大20倍速
CRT:12.1TFTカラー液晶 モデム:56kbps OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97

最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい

その他お買い得品多数入荷!!

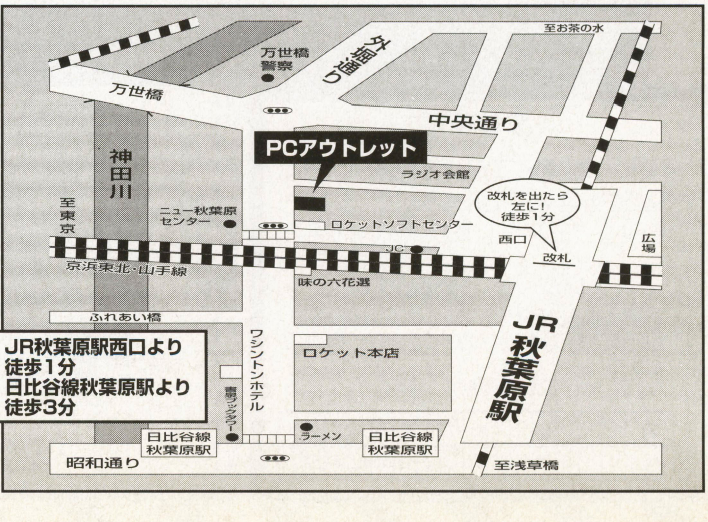
ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036
FAX.03-3257-0394

営業時間
月～木/AM10:30～PM7:45
金 /AM10:30～PM8:00
土 /AM10:00～PM8:00
日・祝 /AM10:00～PM7:30

通信販売 注文方法

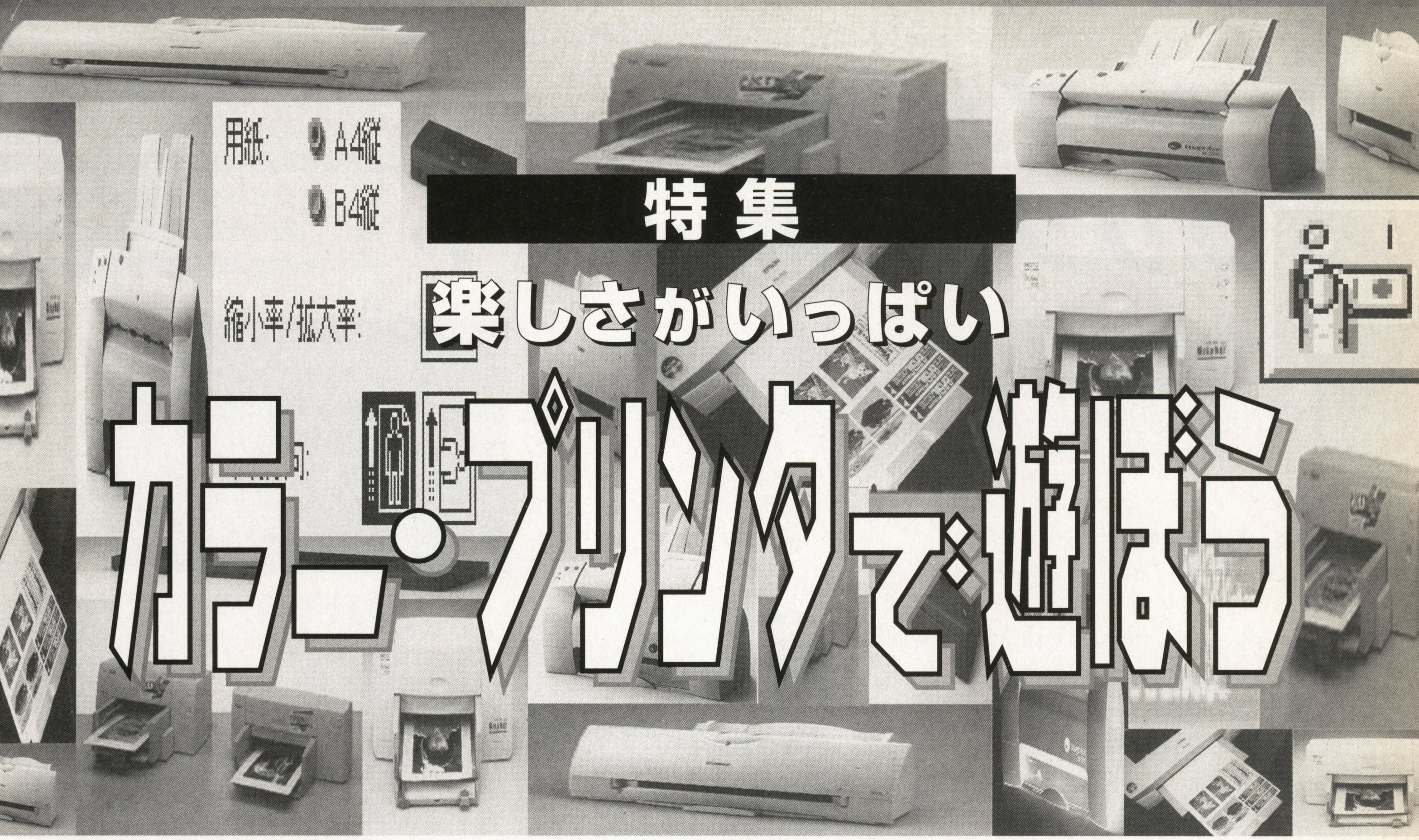
国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）
銀行名 東京三菱銀行 秋葉原支店 口座名 ロケット通販部
口座NO （普通）0686447



JR秋葉原駅西口より徒歩1分
日比谷線秋葉原駅より徒歩3分

特集

楽しさがいっぱい カラー・プリンタで遊ぼう



より身近になった カラー・プリンタ

6色インクの使用，高解像度への対応により，カラー・プリンタがますます性能アップしています。

とくに最新機種では，写真と見間違えるほどのプリント出力が可能で，その技術の進歩の速さには，驚かされるばかりです。

本当なの？　と疑問に思った人は，ぜひショップに行ってそのプリントのキレイさを確かめてください。きっと，カラー・プリンタが欲しくなることでしょう。

プリンタをもっと楽しく 活用しよう

みなさんは，プリンタをどのように使っているでしょうか。仕事にフル稼働させている人はともかく，ひょっとしたら年賀状や暑中見舞い以外，あまり使わないという人もかなりいるのではないでしょうか。もしそうだとしたら，ちょっともったいないですね。せっかくカラー・プリンタがあるのですから，もっと楽しい活用法を考えましょう。

もし，使いみちがわからなくて悩んでいるなら，ぜひ今回の特集を読んで参考にしてください。あなたのプリンタ活用の世界が広がることまちがいなしです。

趣味に仕事にドンドン使おう

たとえば，お父さんに頼まれて会社や町内会の資料を作成し，プリンタで出力するといったこともあるでしょう。持っているゲームソフトのリストを作成したり，MOに保存してあるプログラムのタイトルをラベル出力するなど，活用法はいくらでも考えられます。

こうした事務的なこと以外にも，ペーパー・クラフトを作成したり，自分だけのオリジナル・グッズを作成したりと，パソコン好きの読者のみなさんなら，趣味にカラー・プリンタを使っても楽しいですね。

特集で紹介している活用例を見れば，「プリンタがあればこんなことができるの？」とおどろく人もいるかもしれません。ベーマガ読者からの活用例も集めてみましたので，プリンタを購入したら，気に入った活用例を早速試してみましょう。

いろいろと試していくうちに，自分だけのプリンタ活用法が見つかるかもしれませんよ。

アイデアを思いついたら，ぜひベーマガ編集部まで送ってください。誌面で紹介させていただきます。

▲いろいろなことにプリンタを利用して，キミだけの使いかたを見つけよう

意外な使いかたを発見！

ベーマガ読者のプリンタ活用レポート

ベーマガ読者から，楽しいプリンタ活用報告が届いています。なかなかおもしろそうな使いかたをしているので，プリンタの利用がマンネリだと思う人は，ぜひ参考にしてください。

ラミネート加工でオリジナルしおりを作成！

埼玉県秩父郡
黒澤 雄一郎さん（27歳）の
プリンタ活用法

使用プリンタ：エプソン PM-750C

これは，インクジェット・プリンタで印刷した紙をラミネータでラミネート加工して作成した「しおり」や「ワッペン」です。

インクジェット・プリンタの印字品質には目を見張りますが，その特性上どうしても印刷面が弱く，せっかくキレイに印刷しても十分楽しめません。何かないかと考えた結果，思いついたのがラミネータを使うことでした。

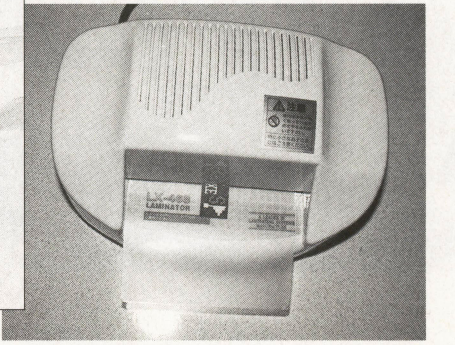
ラミネータは，紙の弱さを克服するために考えられた加工なので，インクジェット・プリンタを組み合わせるとじつに強力です。

ファイン印刷でも，ラミネート加工することで光沢紙と変わらない質感を得られますし，水も平気。アイロンで熱すると印字面が膨らむ用紙を使ってラミネート加工しても，キチンと膨らむことも発見しました。

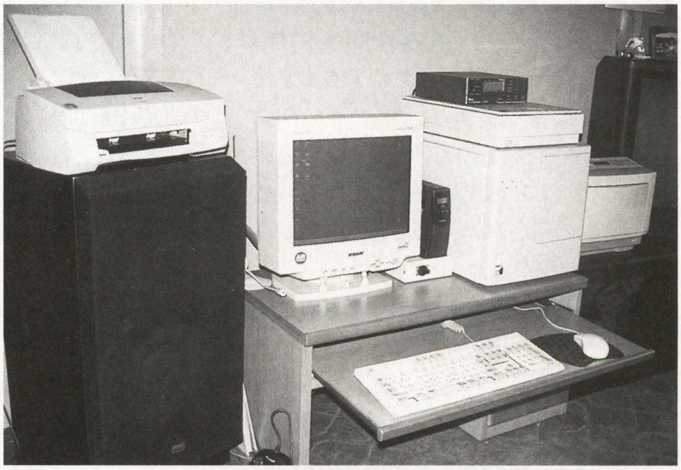
手間もかからずカンタンですし，印刷物をつねに持っていても平気な強度を得られるので，グッとおもしろ味が増します。ラミネータは，3,980円で販売されていた機器を買いました。インクジェット・プリンタの使用範囲を，大きく広げてくれたようで大満足です。

今は本を読む機会が多いので，オリジナルのしおりや（本が増えるのでしおりもドカドカ増えています），自作パソコンに貼るマーク（エンブレム）などをよく作っています。

▲黒澤さんが作成したオリジナルしおりの数々。お気に入りの画像をカードにしても楽しそうだ



▲黒澤さんが使っているラミネート加工の機器。一般向けとして，4,000円から10,000円くらいの製品が発売されている



▲黒澤さんのパソコン環境。パソコンは自作のようだ。レーザー・プリンタも併用して使っているみたい

▲たくさん制作して友達同士で持ってるとかっこいいぞ

● ベーマガ編集部から

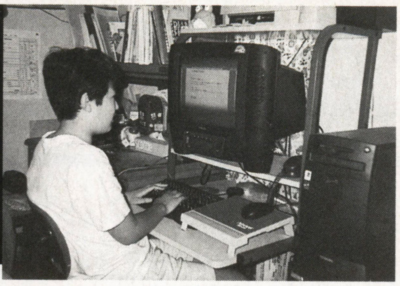
黒澤さんは，印刷した用紙をラミネート加工の機器を使ってコーティングし，しおりやカードとして使っています。印刷した紙をこうして加工すれば，長期間の使用にも耐えられますし，濡れても大丈夫です。

このように，別の機器と組み合わせてプリンタを活用するというアイデアは，ぜひ見習いたいところです。みなさんも組み合わせられそうな機器があるか，探してみましょう。

サークル会誌の印刷やゲーム攻略データの保存にプリンタが活躍

愛知県岡崎市　柴田祥吾さん（14歳）のプリンタ活用法

使用プリンタ：エプソン MJ-510C

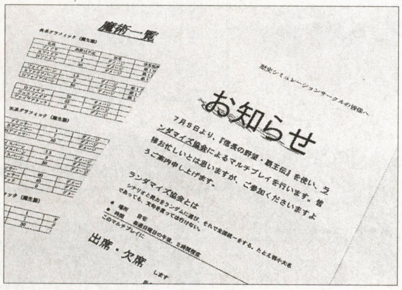


▲勉強机のとなりにパソコン・デスクがあるという，柴田さんのパソコン環境

ゲームの攻略情報や，サークルの案内などにプリンタを使っています。

家のプリンタは，印刷速度は遅いですが，結構キレイに印刷できるので気に入っています。

やっぱりパソコンにはプリンタが絶対に必要だと思います。プリンタがあれば，パソコンがいろんな場面で利用できると思います。でも，インクの価格は少し高いかも…。



▲ゲーム攻略データの保存などにプリンタを活用するのもいいアイデア

●編集部から

まさに，手作りの攻略本を作成している柴田さん。手書きのメモよりも，きちんと活字にしたほうが読みやすいですし，いつまでも保存しておこうという気になりますね。

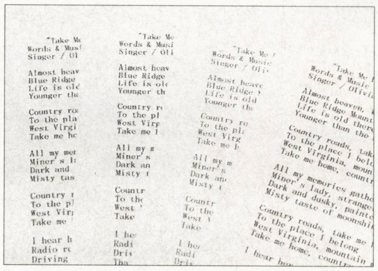
歌詞部分を色分けしてわかりやすい歌詞カードにしよう

鹿児島県曽於郡　カメーズさん（16歳）のプリンタ活用法

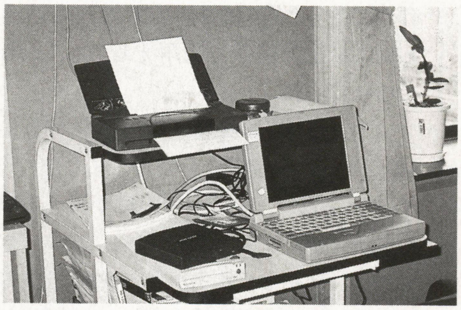
使用プリンタ：キヤノン BJC-35v

歌詞カードを見るとき，CDのジャケットから抜き出すのが面倒なので，印刷していつでも取り出せるようにしています。ベッドで寝ながら見るときは，横に貼って歌を口ずさんだりします。曲を聴いて，思い出がよみがえることもありますね。

受験のとき勇気づけられた曲もあるので，落ち込んだときはそれを聴きながら歌詞を見て，テンションを高めたりもしました。



▲他の人から見ればなんでもない歌詞カードも，本人にとっては大切な宝物であることも！



▲カメーズさんのパソコン環境。ノート・パソコンと小型プリンタという，コンパクトな組み合わせだ

●編集部から

歌詞にはステキなフレーズが隠れていることもありますし，歌を聴くことで，元気づけられたり，昔のことを思い出したりもします。

とくに心に残る部分は，他の歌詞とは別の色にして印刷し，目立つようにするというくふうもできますね。

USB接続可能なカラー・プリンタ

NEC
PICTY 4000　価格89,800円
PICTY 320　価格49,800円
PICTY 220　価格32,800円

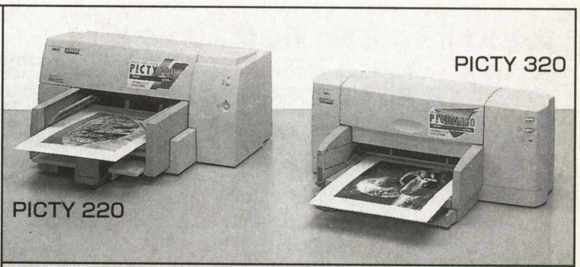
■問い合わせ先　NECパソコンインフォメーションセンター　☎0120-60-9821
■ホームページ　http://www.pc98.nec.co.jp/

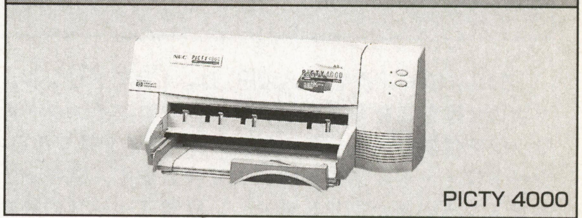
『PICTY4000』（価格89,800円）は，デザインの現場などで利用される，A3より一回り大きいA3ノビサイズ用紙への対応や，両面印刷，長尺紙印刷機能を搭載したカラー・プリンタです。

両面印刷は，冊子作りに便利。サークルの会報や，同人誌制作などに活躍してくれるでしょう。厚紙の印刷にも対応しています。給紙トレイを背面にも設置し，厚さ0.3mmまでの紙が使用できるのです。

USB対応なので，パソコンの電源を入れたまま，接続や取り外しが可能。通常の接続ケーブルを使えば，USBを搭載していないパソコンでも，PICTY4000を利用できるようになります。

このPICTY4000の他にも，同じくUSBに対応し，長尺印刷も可能な低価格モデル，『PICTY 320』（価格49,800円）と，『PICTY 220』（価格32,800円）があります。予算に応じて，目的に合ったモデルを選びましょう。





PICTY主なモデルとその仕様

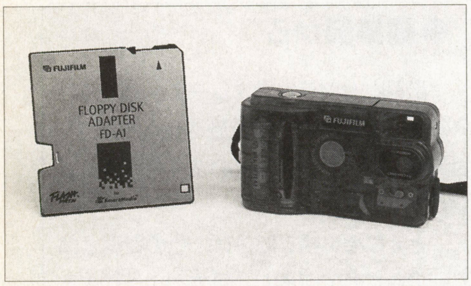
モデル名	PICTY 4000	PICTY 320	PICTY 220
印刷方式	インクジェット方式		
解像度	最高1,200×12,00dpi		1,200×600dpi
インク	4色（カラー＋黒）		
対応用紙	サイズ：A3ノビ～ハガキ	サイズ：A4～ハガキ	
	普通紙，専用紙，OHP，長尺紙		
インターフェース	双方向セントロニクス（パラレル），USB（オプション）		
備考	オプション装備で，USB接続，赤外線データ転送が可能		

おもしろソフトで オリジナル・キーホルダーをつくろう！

二つの画像が映る不思議な キーホルダーが作成できる！

『TWO SHOTS CLUB』は，手軽に写真入りのオリジナル・キーホルダーが作成できるソフトです。しかも，見る角度によって2枚の画像が楽しめるという，ちょっと変わったキーホルダーを作成できます。写真を入れるキーホルダーは，カバー部分が特殊加工されています。そこに，TWO SHOTS CLUBで印刷した画像を入れることで，あたかも2枚の画像がそこにあるように見えるのです。

さっそく，不思議なキーホルダーの制作にチャレンジしてみましょう。



《写真1》富士フイルムのDS-10Sで撮影した画像を，FD-A1を使ってパソコンへ転送する

デジカメで撮影した画像を 利用しよう

まずは，素材となる写真を用意しましょう。デジカメで撮影すれば，すぐにパソコンに転送して利用できるので，素早く作業に取りかかれます。用意する2枚の画像は，動きがあったりその差が激しいほうが，おもしろいキー・ホルダーが作成できると思います。1枚は自分，もう1枚は友達の画像を利用するのも，おもしろいですね。

今回は，撮影に富士フイルムのDS-10S（オープン価格）を使用しました。昨年発売された，カメラの内部が見える限定生産カメラです。転送には，フロッピー・ディスクドライブから画像転送が可能な『FD-A1』を使用しました（**写真1**）。

使用ソフト
メディアナビゲーション
TWO SHOTS CLUB
（2ショット倶楽部）
（Windows95対応）
価格5,800円
■問い合わせ先
メディアナビゲーション
☎03-5467-1541

■ホームページ
http://www.medianavi.co.jp/

カンタン作業で オリジナル・キーホルダーを作成！

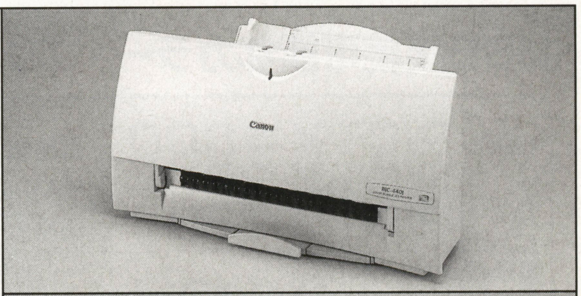
画像のまわりに付けるフレームを決定したら，使用する画像を指定し，さらにアクセントとなるイラストやコメントなどを入力します。

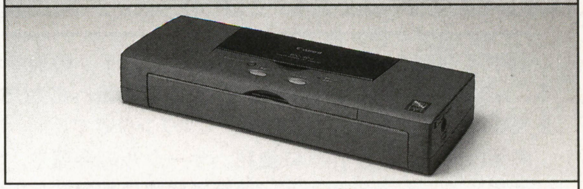
フレームは，さまざまなジャンルが用意されているうえ，アニメーション表示で変化を確認できます。使う画像を考えて，おもしろいフレームを選びましょう。

スキャナにもなる据え置き型プリンタと モバイル・コンピューティングに欠かせない携帯型プリンタ

キヤノン BJC-440J 価格44,800円
BJC-50v 価格59,800円

■問い合わせ先 BJコールセンター ☎03-3455-9544 ☎043-211-9330
■ホームページ http://www.canon-sales.co.jp/BJ/





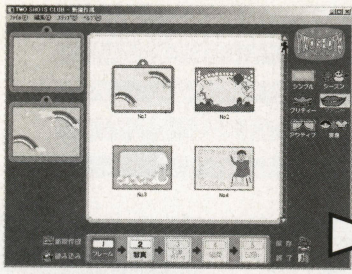
『BJC-440J』（価格44,800円）は，1台でプリンタ，スキャナの2役をこなす便利なプリンタです。インク・カートリッジを付属のスキャナ・カートリッジと交換することで，シートフィード・スキャナに大変身します。スキャナを別途購入する必要がありませんし，設置スペースの節約にもなって大変オトクです。

一方『BJC-50v』（価格59,800円）は，内蔵バッテリ駆動，コードレス印刷を実現した携帯型プリンタ。Windows95，Windows CE2.0日本語版に対応しているので，赤外線通信機能を搭載したノート・パソコン，携帯型情報端末と併せて，屋外での作業で活躍してくれそうです。

重量も，1kgを切る900gという軽量を実現し，持ち運びやすくなっています。

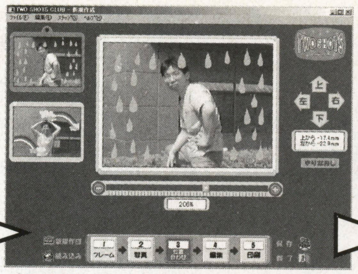
BJC-440J，BJC-50v主な仕様

モデル名	BJC-440J	BJC-50v
印刷方式	バブルジェット方式	
解像度	720×360dpi	
インク	4色（カラー+黒），黒のみ	
対応用紙	サイズ：A4～ハガキ 普通紙，専用紙，光沢フィルム，OHP，Tシャツ転写紙	
インターフェース	双方向セントロニクス（パラレル）	
備考	スキャナ・カートリッジ同梱	IrDA，ASK方式 赤外線通信対応



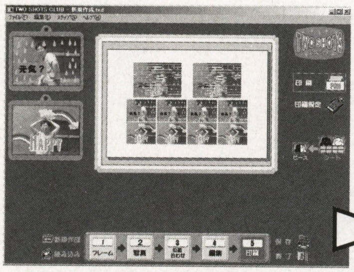
《写真2》TWO SHOTS CLUBを起動したら，最初は画像の周りを飾るフレームを選ぼう。フレームはアニメーション表示されるぞ

《写真3》一つの作業が終わったら，下段のボタンをクリックしてつぎの作業に進もう。つぎは写真の選択だ

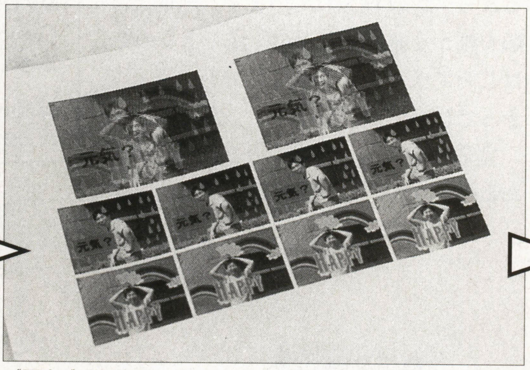


《写真4》使用する写真のレイアウトを調整する。画像サイズや位置を変更して，フレームに合わせよう

《写真5》コメントやアクセントとなるイラストを追加して，もっと楽しく加工しよう



《写真6》一とおり作業が済んだら，最後に印刷。用紙は，使用しているプリンタの専用紙を使うとキレイに印刷できるぞ



《写真7》印刷結果。二つの画像が同じ部分に印刷されているのがわかるかな？

《写真8》ハサミで切り抜いてTWO SHOTS CLUBに付属しているキーホルダーに入れよう。これで完成だ！

最後にカラー・プリンタで印刷すれば，キーホルダーに入れる画像が完成します。操作で迷うこともありませんし，作業も10分ほどで済んでしまいました。

また，キーホルダーに入れる画像の他にも，シールとして使用できる画像がそれぞれ4枚ずつ印刷されます。TWO SHOTS CLUBに付属している専用紙か，一般に発売されているシール用紙を使えば，オリジナルのシールもカンタンに作成できるのです。

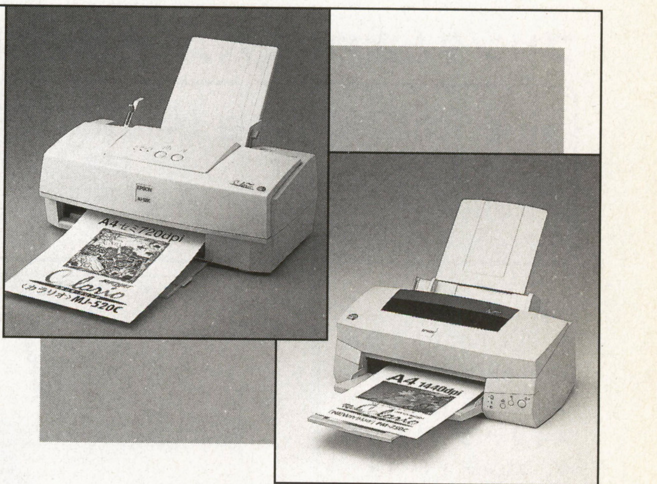
オリジナル・キーホルダーとオリジナル・シールで，あなたの個性を思いきりアピールしましょう！

超低価格＆超高画質の人気2モデル

エプソン　MJ-520C　価格19,800円

PM-750C　価格59,800円

■問い合わせ先　エプソンインフォメーションセンター　☎022-214-7624（仙台）
☎0424-99-7133（東京）☎06-399-1115（大阪）
■ホームページ　http://www.epson.co.jp/



『MJ-520C』は，価格が19,800円と超お買い得なカラー・プリンタ。黒とカラーのインク・カートリッジを一体化したり，印刷時の解像度をあえて抑えるなど，旧モデルの技術をそのまま活用することでこの価格を実現しています。

価格が安いからといって，性能が低いわけではありません。デジタル・スチルカメラの画像を自動補正して，適切な設定で印刷してくれる“自動画像補正機能”や，インクの消費を抑える“マッハヘッド技術”など，プリンタ初心者にうれしい機能が用意されています。

『PM-750C』（価格59,800円）は，最高の印刷品質を求めるユーザーにぜひお勧めしたい製品です。従来の黒＋カラー3色のインクに加え，さらに2色を追加した6色インクを使用。最高1,440×720dpiの高精細解像度と合わせて，よりなめらか階調表現が可能になり，従来製品よりも画質が格段にアップしています。

MJ-520C，PM-750C主な仕様

モデル名	MJ-520C	PM-750C
印刷方式	マッハジェット方式	
解像度	疑似720×360dpi	1,440×720dpi
インク	4色（カラー＋黒）	6色（カラー，黒）
対応用紙	サイズ：A4～ハガキ 普通紙，専用紙，OHP	
インターフェース	双方向セントロニクス（パラレル）	
備考	セットアップ解説CD-ROM付属	

ペーパー・クラフトで机の上をにぎやかにしよう

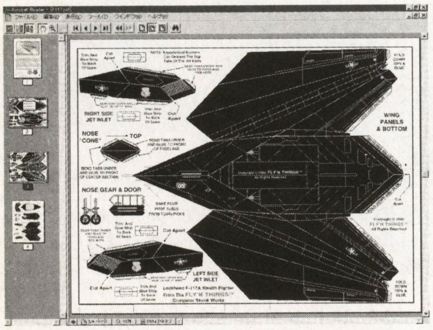
プリンタで素材を印刷しよう

今度は，ペーパー・クラフト作成ソフト『FLY'N THINGS　かみ飛行機』を使って，戦闘機を作成してみましょう。このソフトには，ハイテク戦闘機A-117ステルスなど，約20種類の戦闘機の展開図が収録されています。

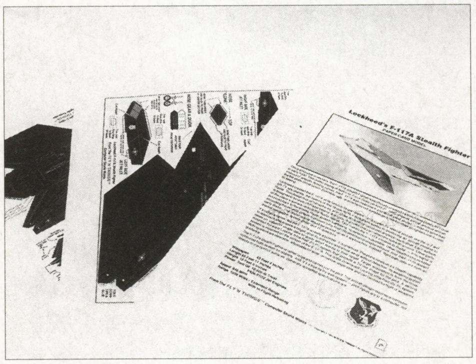
このデータを，同梱されているツールで読み込んで印刷するだけで，型紙が用意できます（写真1，2）。

CD-ROMには，制作の手順を解説したビューワが収録されています。画面で手順を細かく確認しながら作成できるので，はじめてチャレンジする人でも，安心できるでしょう（写真3）。

完成を急がず，ゆっくりと作業をすすめるのがコツです（写真4）。



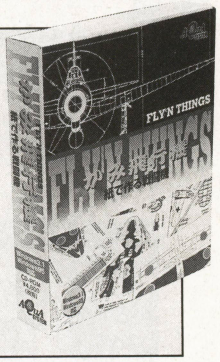
《写真1》CD-ROMには，戦闘機の展開図が多数収録されている。本格的なステルスだって作成できるぞ



《写真2》付属ツールで展開図を読み出し，プリンタで印刷しよう

●使用ソフト
アクアシステム
FLY'N THINGS
かみ飛行機
紙で作る戦闘機
（Windows95対応）
価格4,800円（税別）

■問い合わせ先
☎ 096-359-4178



完成した作品は実際に飛ばせるぞ

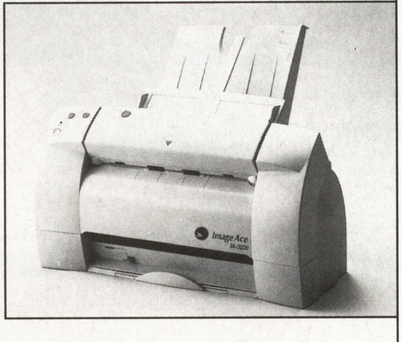
完成したら，飾っておくのもよいですが，せっかくだから外で飛ばしてみませんか？　飛ばしかたにもコツがあり，それもCD-ROMで細かく解説されているので，参考にしてください。自分で作った飛行機がうまく飛んでくれると，喜びもひとしおです。

CD-ROMには，ペーパー・クラフトの展開図の他に，飛行機の歴史や原理も紹介されています。また，作成できる戦闘

プリンタと合わせて六つの機能を内蔵

富士通　Image Ace IA-3000
価格89,800円

■問い合わせ先　FMインフォメーションサービス　0120-89-4321
■ホームページ　http://www.fujitsu.co.jp/



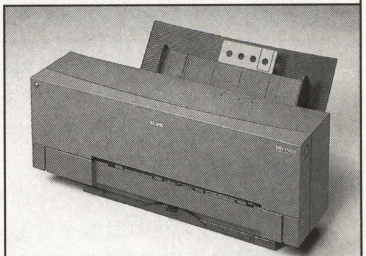
富士通の最新プリンタ『IA-3000』（価格89,800円）は，プリンタとしての機能の他，スキャナ（シートフィーダ，ハンディ），コピー機能，FAX送信，対応デジタル・スチルカメラとの連携と，合わせて六つの機能を持った多機能プリンタです。

デジタル・スチルカメラとの連携では，IA-3000本体にPCカード・スロット（TYPEⅡ×1）を内蔵。ここにメモリカードを挿入し，画像データをパソコンへ転送することができます。

独自のプリント方式で水にも強い！

アルプス電気　MD-1500J
価格59,800円

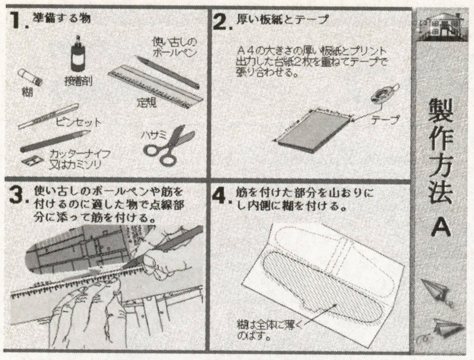
■問い合わせ先　カスタマーサポートセンター　☎045-544-8240
■ホームページ　http://www.alps.co.jp/



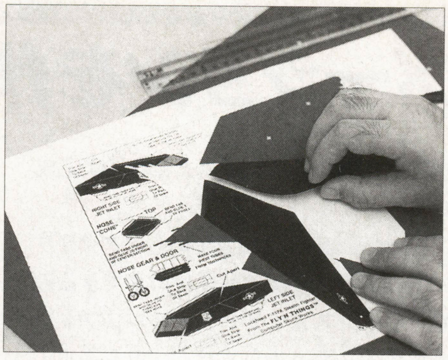
アルプス電気の『MD-1500J』（価格59,800円）は，印刷にマイクロドライ方式を採用した製品です。マイクロドライ方式は，インクリボンの形でインクを用意し，熱によってインクを用紙に定着させる方法です。

インクは各色が独立しているので，わざと使用する色を変えてみたりといったこともできます。また，他のプリンタにはない，"白インク"も用意されています。色の付いた紙に印刷するときには，白インクの存在が引き立ちます。

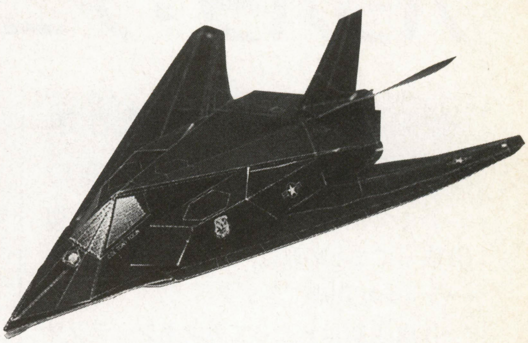
MD-1500Jでは，このプリント機能の他，スキャナ機能も搭載しています。



《写真3》必要な工具から教えてくれる解説ビューワが収録されているので，はじめての人でも作業で迷うことはない



《写真4》切るところや折りかたを間違えないように作業しよう。失敗したらもう一度印刷して挑戦だ



《写真5》見事完成したペーパー・クラフト戦闘機。なんと飛ばすこともできる

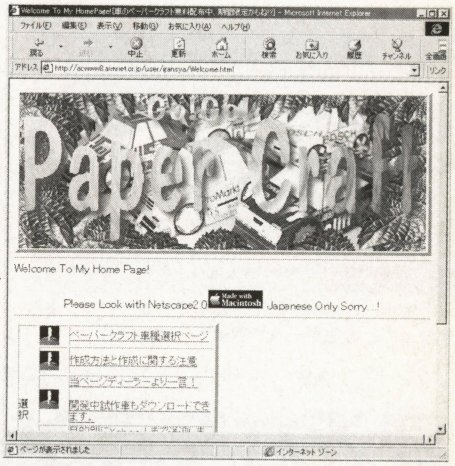
機のプロフィールなど，ファンにはうれしいデータも収録されています。

この他に，自動車のペーパー・クラフト・ソフトもあります（写真6）。自分の好きなモノを立体化して，机の上をにぎやかにしましょう。

ペーパー・クラフトのホームページもあるぞ

インターネット上には，フリーの素材集をダウンロードできるページもあります。愛知県刈谷市の小室さんが運営している，ペーパー・クラフトのページ「GO!GO!ペーパークラフト」（http://acwww8.aimnet.or.jp/user/gansya/Welcome.html）では，デフォルメされたデザインの自動車がとってもかわいいペーパー・クラフトを作成できます。作成方法もていねいに解説されていますよ（写真7）。

《写真6》is MEDIAから発売されている自動車のペーパー・クラフト作成ソフト『デジタルな紙のクルマ』（Windows95，Macintosh対応，価格5,800円）。60年代の名車がペーパー・クラフトで復活！（問い合わせ先：☎03-3280-1791）



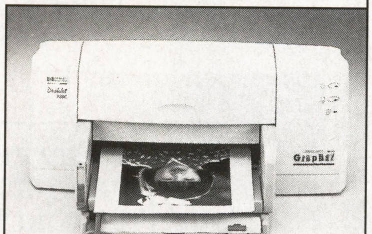
《写真7》小室さんのホームページでは，デフォルメされたクルマのペーパー・クラフトの展開図を印刷できる

印刷時の駆動音がとっても静か

日本ヒューレット・パッカード **HP DeskJet 720C**

価格44,800円

■問い合わせ先　カストマ・サポート・センタ　☎03-3335-8333
■ホームページ　http://www.jpn.hp.com/



印刷時の駆動音の小ささが，この『HP DeskJet 720C』（価格44,800円）の魅力です。騒音レベルでいう，42デシベルという数値を記録しています。これは，図書館内の音と同じくらいということですから，ほとんど気にならない程度です。

変わった付属ソフトに，「HPインスタントデリバリー」があります。これは，設定された時間にインターネットに接続して新たに届いたメールをチェックし，自動で印刷までしてくれるというもの。回線の接続時間を気にせず，メールを確認できるのがうれしいですね。

人気キャラクターと一緒にシールを作ろう

キヤノン
ハローキティのプリプリ屋さん

（Windows95対応）
価格5,800円

■問い合わせ先
ソフトウエア企画部
☎043-211-9160
■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/

サンリオの人気キャラクターと一緒に写ったハガキやシール，名刺など5種類のグッズが作成できます。使用する画像は，スキャナやデジタル・スチルカメラから取り込みます。簡単な操作でシールが作成できるので，シール作成ソフト初体験の人でも問題ありません。

このソフトと友達の画像を使ってシールを作れば，爆笑間違いなしです。

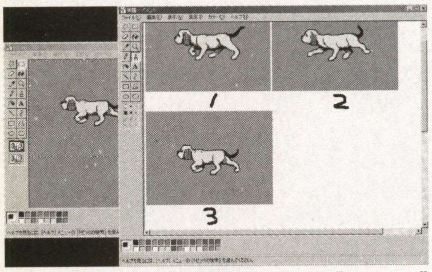
今回は，この『ハローキティのプリプリ屋さん』を3名の読者にプレゼントします！　希望者は，官製ハガキに「8月号特集プレゼント希望」と書いて，ベーマガ編集部まで送ってください。

パラパラ・アニメーションを作ろう

連続した画像を用意するだけで作成できる

いくつもの連続した画像を印刷し，切り取ってまとめれば，パラパラ・アニメーションが作成できます。

作成手順はいたってカンタン。デジタル・スチルカメラなどで連続画像を撮影したら，それをパソコンに転送して1枚1枚の画像に分け，用紙に印刷。それを切り取って順番に重ねて，まとめれば完成です。

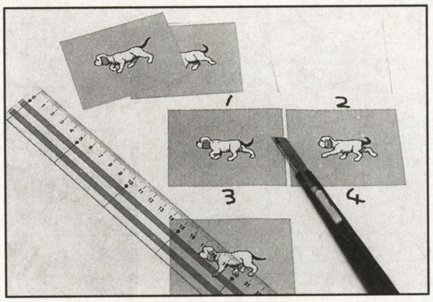


《写真1》Windows95に付属している“ペイント”を使って，画像を一枚一枚並べて印刷する

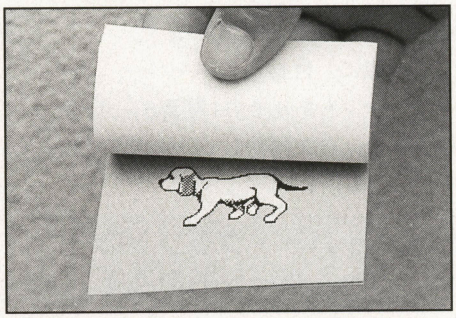
Windows95に付属しているアクセサリ“ペイント”で画像の貼り付けができるので，とくにアプリケーション・ソフトを用意する必要もありません。デジタル・スチルカメラがなければ，ペイントを使ってイラストを描いてもいいですね。

アニメーション作成のコツ

イラストを描いてアニメーションを作る場合，基本となる画像サイズを決めておきましょう。その範囲内でイラストを描けば，登場するキャラクターがブレるようなことがなくなります。また，キャラクターの動きも一度に動かすのではなく，少しずつ変化を与えていけば，よりなめらかに動いているように見えます。



《写真2》画像を切り取って，順番通りに重ねる。あらかじめ番号をふっておけば間違えない


《写真3》上部か横をホチキスで止めればパラパラ・アニメーションの出来上がり。自作イラストやデジタル・スチルカメラの画像で挑戦してみよう

身近な写真が素敵なイラストに大変身！

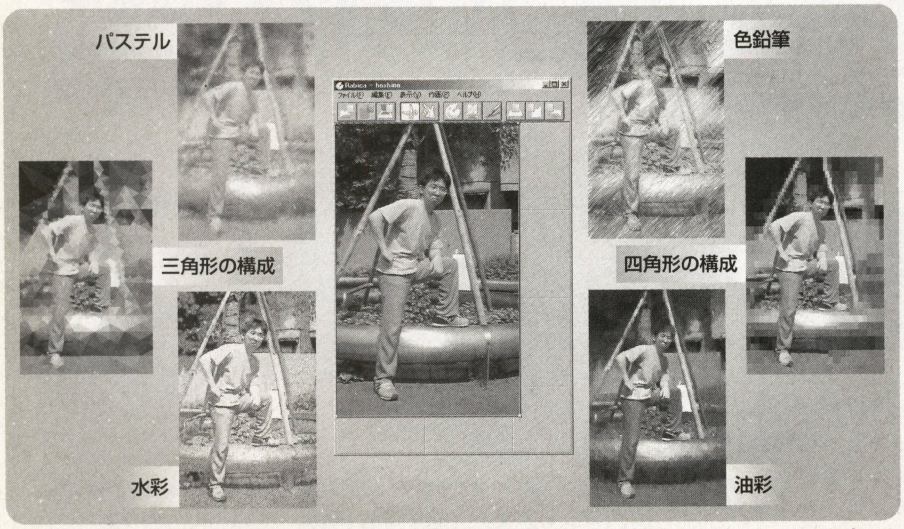
これでキミもアーティストだ！

『Virtual Painter for Windows95』は，画像をイラスト調に変換してくれる，お手軽レタッチ・ソフト。変換方式を指定するだけで，画像が趣きのあるイラストに大変身します。

指定できる変換方式は，色鉛筆／油彩／水彩／ガッシュ（ポスターカラー調）／パステル／四角形の構成／三角形の構成の7種類です。

さらに変換時には，下地となる素材（紙やキャンバスなど）や，筆跡や色のにじみ具合などを細かく設定可能。同じ油彩調のイラストに変換する場合でも，これらの設定を変更するだけで，イメージがかなり変わります。

Virtual Painter for Windows95があれば，写真からアート作品をカンタンに作り出せます。これを使ってハガキを作って，受け取った人をビックリさせましょう！



▲『Virtual Painter for Windows95』があれば，画像が素敵なイラストに変身するぞ。モノクロ記事のため，各変化がわかりにくいのが非常に残念！

●使用ソフト
P&Aシエアウエア
Virtual Painter for Windows95
価格4,800円
■問い合わせ先
P&Aシエアウエア
☎042-525-9501
■ホームページ
http://www.panda.co.jp/

Win98 発売直前企画

Windows98を「インストールできるパソコン」「インストール後も動くソフト」

編集部

Microsoft Windows98日本語版が，7月25日に発売・出荷されます。

そこで，限定配布されたβ版「Windows98 Preview Program」を使って，すでに発売されているパソコンやソフトが，Windows98を導入しても動作するのか，また，不具合に対する対策がわかっているのかなど，主要メーカー3社が発表している情報を整理して掲載します。

掲載情報は，あくまでも限定配布されたβ版に対するもので，6月25日現在の情報を編集したものです。あらかじめご了承ください。各社の「Windows98 Preview Program」対応情報を発表しているホームページアドレスは表1のとおりです。自分の手持ちのパソコンの情報が，今回の記事で紹介されていなかった人は，ぜひのぞいてみてください。

「＊詳細省略」とあるのは，スペースの都合で編集部が記述の一部を削除しました。各社の情報を参照してください。

NEC PC-9800シリーズ

1. 共通の注意事項

利用できないアプリケーション

■98インスタントCDプレーヤー/98インスタントTV■DMITOOL■FontAvenueクリップツール/JIS78/JIS90切り替え■PC-MC201，PC-MC201ユーティリティ■アルバム工房，アルバム工房Light■98ランチ/98Deskspace/98Kidspace/98TV/98ランチバー■Qハチチュータ/Windows95チュータ■解像度切り替えユーティリティ■英文名文メイキングLight■日英辞書引き君■カラーイメージユーティリティ■ビットキャストブラウザ■インターネットアクセスマネージャ/ジェットサーファー■ホームページアドレス帳/インターネットチューター■LANシリーズのクイック表示/英語モードフォント■FontAvenueインストール(※詳細省略)■ソフトキーボード(※詳細省略)■Intel Video Phone Syncro Contact - Home2.0(※詳細省略)■リモート操作支援ツール(※詳細省略)■pcANYWHEREプラス(※詳細省略)

2. 機種別の情報

■PC-9821Ct20

アップグレードセットアップ後にMIDIの割り込み設定の変更を行うとMIDIドライバが正常にアップグレードされない場合があります。修正を行ってください。(※詳細省略)

■PC-9821Na9/12/13

製品版のWindows95をインストールし，Windows98のアップグレードセットアップ後にサウンドが鳴らなくなる場合があります。修正を行ってください。(※詳細省略)

■PC-9821Ap/As

FAXモデムボードPC-9801-120/123を使用する場合は手動でI/Oポートアドレスを変更してください。

■PC-9821Ct20，C166，C200，C233

98Film工房のボタンの表示色が緑色で表示されることがあります。

■PC-9821C200/V

Windows98 Preview ProgramではDVDプレーヤを使用できません。CD-ROMドライブとしては使用できます。

■PC-9821Cu13/E

添付の「ミッキーとミニーのおしゃべり絵はがき」を起動するとアニメーションの途中でデスクトップ画面に切り替わり，キッズメニューボードが終了または最小化する。

NEC PC-98NXシリーズ

1. 共通の注意事項

利用できないアプリケーション

■アルバム工房Light■しゃべっていいメール■テキストリーダ■FAX-NX■TELFAX-NXインターネットアクセスマネージャ■プレーヤーNX■ランチャーNX■英語モードフォント■DMITOOL■BIOSセットアップユーティリティ■リモート操作支援ツール(※詳細省略)■pcANYWHEREプラス(※詳細省略)■pcANYWHERE32EX(※詳細省略)

2. 機種別の情報

■PC-VS30D/M7，PC-VS33D/M7

Windows98 Preview ProgramではDVDプレーヤを使用できません。CD-ROMドライブとしてはお使いいただけます。

■PC-VS20C/S7･S5 modelCA2･model DA2，PC-VS16F/E5 modelAA2，CA2，DA2，AA2

Windows98アップグレードセットアップ後の再起動で，画面表示モードがVGAモード(16色)になってしまう場合があります。Cirrus GD5465アクセラレータ対応ディスプレイドライバの再セットアップを行ってください。(※詳細省略)

TOSHIBA

1.全機種共通の注意事項

●Windows98セットアップ後にFAT32に変換すると，Windows98のアンインストールは行えません。●Dドライブがフォーマットされていない状態でWindows98のアンインストールは行えません。●YAMAHA OPL3 Sound SystemではVolume Controlウィンドウでメニューが正しく表示されません。

2.機種ごとの注意事項

◆デスクトップ

■Breeza/Infiniaシリーズ

●現バージョンでは，インタッチは使用できません。●現バージョンでは，TVの再生は行えません。●Sleepモードはサポートしていません。

■Vision Connect

●現バージョンでは，DVDソフトの再生は行えません。●アップグレードインストールした場合に，vremote.vxdが見つからないというメッセージが表示されます。この場合，キーボードからドライバのディレクトリとして「C:¥WINDOWS¥OPTIONS¥CABS」を指定してください。

◆ノートブック

■TECRAシリーズ

●ドッキングステーションを接続して本体前面の赤外線ポートを使用する場合，設定しなおしてください。

●BIOS Setupで起動モードをレジュームモードにした状態で，電源ボタンを押してレジュームモードにすることはできません。スタートメニューからレジューム状態にしてください。●現在のサウンドドライバは，サスペンド/レジュームに対応していません。●FIRをEnableにした状態で，スタートメニューから再起動は行えません。●現バージョンでは，IntelliSyncは使えません（TECRA750，TECRA780）。●現バージョンでは，RingCentralは使えません（TECRA750，TECRA780）。

■Satellite，SatellitePROシリーズ

●オーディオCDの再生ができない場合があります。●現バージョンでは，InteliSyncは使えません（Satellite300）。

■Portege300

●Multimedia ConnectでのFAX送信は行えません。

■Libletto

●シリアルマウスが正常に動作しないことがあります。外付けの場合はPS/2マウスをご使用ください。●現バージョンでは，IntelliSyncは使えません（Libretto100）。

表1　各社のWindows98 Preview Program情報が掲載されているアドレス

マイクロソフト	http://www.microsoft.com/japan/win98/start.htm
NEC	http://www.psinfo.nec.co.jp/wpp/95-top.htm
富士通	http://www.fmworld.ne.jp/support/ms/w98pp/index2.htm
東芝	http://www2.toshiba.co.jp/pc/win98/index_j.htm
日立	http://www.hitachi.co.jp/Prod/comp/OSD/pc/tech/win98pp.htm
日本ユニシス	http://www.unisys.co.jp/PC/desktops/win98preinfo.htm
日本アイ・ビー・エム	http://www.ibm.co.jp/pc/win98/

富士通FMVデスクトップ製品制限事項一覧（UPはアップグレード・インストール）

対象製品名	インストール	制限事項
FMV-6233D8/6200D8/5200T5/5166T5/5166DE5/6200D7/5166D7/5133D7 FMV-DESKPOWER SIII23/TII20/TII20D/TII20M/TII16/SII20/SII205SII167/SII165/SII16T/SII16A/SCII16/SII15P/SII15/T20/T20D/T20M/T16/S20/S167/S16T/S16P/S165/SC16/S13	新規・UP	本リリースではパワーマネージメント機能が動作しません。Windows 98製品版のスケジュールに合わせて対応（詳細は別途アナウンス）します。なお，[スタート]メニューの[Windowsの終了]で[電源を切れる状態にする]を選択しても電源切断が行われませんので，「コンピュータの電源を切る準備ができました」というメッセージが表示されましたら，電源スイッチで電源を切断してください。
FMV-5150T3 model DPTP7/DPTP7M/5120T3 model DPTE5/5 133T3 model DPT/5120T2/590T2/590DE2/575DE2/ 590T	新規・UP	この機種では省電力のサスペンド モードをサポートしておりません。[スタート] メニューの [Windowsの終了] を選択した後，[スタンバイ(T)]を選択しないでください。なお，選択してしまった場合は，Windows 98を再起動してください。
FMV-5150DPT model TS7M/5150T3 model DPTP7M/5133T3 model DPT（MO model）FMV-DESKPO WERTIII20M/TII20M /T20M	新規・UP	Adaptec社製AHA-1510B SCSIカードを搭載した，MO標準搭載の一部の機種では，インストール直後，Windows 98起動直後，または，省電力状態から復帰後などに，このカードを含めたPnP-ISAカードを認識しないことがあります。その際は，ハードウェア ウィザードを実行してこれらのカードを検出させてください。
FMV-DESKPOWER SIV165/SIII16A/SCIII16/SII167/SII165/SII16T/SII16A/SCII16/S167/S16T/S16P/S165 FMV-DESK POWERプリシェ model 220/220D/16/16D	新規	本リリースには，FMV-FX43Z3モデムカードに関する情報に誤りがあるため，新規インストールができません。
FMV-DESKPOWER TV337/TV307/TV307D/TV307M/SV267/SV237/SV235/SV205/SCV205/TIV307/TIV267/TIV267D/TIV267M/TIV23B/SIV237	新規	本リリースには FMV-FX53Z1 モデム カードに関する情報が登録されていません。このカードを搭載した機種では，モデム カードが認識されず「不明なデバイス」になります。モデム ウィザードを実行し，この機種に添付されています「アプリケーションCD」の¥win95.drv¥inf フォルダから「FMV-FX53Z1」を選択し，ドライバをインストールしてください。
FMV-DESKPOWER Tp20/T20/T20D/T20M/T16/S20	新規	本リリースには FMV-FX43Z1モデム カードに関する情報が登録されていません。このカードを搭載した機種では，モデム カードが認識されず「不明なデバイス」になります。モデム ウィザードを実行し，この機種に添付されています「アプリケーションCD」の¥win95.drv¥infフォルダから「Fujitsu Modem 33600 PnP-I2 R」を選択し，ドライバをインストールしてください。
FMV-6200T3/6150T3/5166T3/5133T3/5133DE3/5120DE3/5100DE3/5120T2/590T2/590DE2/575DE2/5166D6/5133D6/5100D6/5166D5/5133D5/5120D5/575D5	新規・UP	本リリースでは，ISAバス接続のLANコントローラ/カードを搭載した左記の機種において，Windows 98の終了時および再起動時にハングアップすることがあります。
FMV-5200L/5166L	UP	本リリースでは，サスペンド機能が使用できません。サスペンドを実行した場合，「デバイスドライバがプログラムにより待機モードに入れません。全てのプログラムを終了させてから，もう一度やり直してください。」のエラーメッセージが表示され，サスペンドできません。
FMV-5200CL	新規・UP	この機種ではWindows 98インストール後，LAN ドライバを再インストールしてください。LANドライバはこの機種に添付されています「ドライバーズCD」からLANドライバのバックアップディスクを作成し，次の手順で再インストールを行ってください。(1)「[Windows 98インストールディレクトリ]¥INF」内の「NET557.INF」ファイルを削除します。(2)「システムのプロパティ」のデバイスマネージャより，ネットワークアダプタ「Intel 8255x-based PCI Ethernet Adapter（10/100）」を削除します。(3) Windows 98を再起動し，バックアップディスクからLANドライバをインストールします。

富士通FMVシリーズ　ノートブック制限事項一覧（UPはアップグレード・インストール）

対象製品名	インストール	制限事項
ノートブック全機種	新規・UP	Windows 98では，BIOS Setupで，Auto Suspend Timeout/Standby Timeout等を設定しても，動作しません。
ノートブック全機種	新規・UP	Windows 98では，BIOS Setupで，[Save To Disk] を設定しても，Save To Diskせずに，Suspendします。ただし，Fn＋Sus/Resスイッチによって，強制的にSave To Diskすることができます。この時，Resume on Ringの機能は無効になります。また，ハードディスクが，大容量ディスクサポート（FAT32）でフォーマットされている場合は，Save To Diskは使用できませんので，ご注意ください。
ノートブック全機種	新規・UP	Windows 98では，「省電力管理ユーティリティ（PMSETUP）」は動作しません。コントロールパネルの「電源管理のプロパティ」をご使用ください。
FMV-5100NC/S，FMV-BIBLO NCIII13，NCIII13D，NC13D	新規	新規インストールは出来ません。以前お使いのWindows環境よりアップグレードインストールを行ってください。
FMV-5100NC/S，FMV-BIBLO NCIII13，NCIII13D，NC13D	UP	現在お使いのWindows環境からWindows 98にアップグレードインストールを行う場合，CD-ROM ドライブ（PCカード経由）を使用してのインストールは行わないでください。事前に，Windows 98 CD-ROMのWin98フォルダをハードディスクにコピーしておく必要があります。以下の手順で，Windows 98をインストールしてください。①現在お使いのOperating System（Windows 95またはWindows 3.1）を起動します。②Windows 98 CD-ROMのWin98フォルダをハードディスクにコピーします。③コピーしたハードディスク上のWin98フォルダにあるSETUP.EXEを実行します。なお，事前に，ハードディスクの空き容量が十分にあることを確認してください。
FMV-5133NP6/W	新規・UP	本リリースでは，（LAN）拡張ステーション:"FMV-N604"は使用できません。
FMV-5200NA8/X，5200NA8/W，5166NU8/W，5166NU8/Y，5166NA7/W，5133NU7/W，5133NU7/Y FMV-BIBLO NUV16X，NUV16，NUV16D，NUIII16，NUIII13，NUIII13D，NCIII13	UP	本リリースでは，サスペンド機能が使用できません。サスペンドを実行した場合，「デバイスドライバがプログラムにより待機モードに入れません。全てのプログラムを終了させてから，もう一度やり直してください。」のエラーメッセージが表示され，サスペンドできません。
FMV-5200NA8/X，5200NA8/W，5166NU8/W，5166NU8/Y5200NP8/W5166NA 7/W，5133NU7/W，5133NU7/Y，5166NP7/W，5233NA6/ X，5133NA6/W，5133NU6/Y 5133NU6/W，5133NP6 /W，5100NC/S，5166NA 5/X，5150NA5/W，5133NA5/W，515 0NA3/X，5150NA3/W，5133NA3/WF MV-BIBLO NUV16X，NU V16，NUV16D，NPV20，NPV 16D，NUIII16，NUIII13，NUIII13D，NPIII16，NP13，NU13，NU13D，NU15，NCIII13，NCIII13D，NC13D	新規・UP	本リリースでは，「ノイズがのる」，「音が異常に小さい」，「音が出ない」等の不具合があります。Windows 95で使用していたドライバをインストールしてください。
FMV-5200NP8/W，5166NP7/W，FMV-BIBLO NUV16X，NUV16，NUV16D，NPV20，NPV16D，NUIII16，NUIII13，NUIII13D，NPIII16	新規	標準搭載モデムの情報がWindows 98 CDに登録されていないため，モデムカードが認識されません（"PCI Communication Device"になります）。モデムウィザードを実行し，本体添付の "アプリケーション CD"（FMV-5166NP7/W，5200NP8/Wでは "ドライバーズCD"）の "¥Win95.drv¥Modem"フォルダから「Fujitsu FMV-BIBLOK56flexDSVD LTMODEM」を選択して，ドライバをインストールしてください。
FMV-BIBLO NP13，NU13，NU13D，NU15	新規	標準搭載モデムの情報がWindows 98 CDに登録されていないため，モデムカードが認識されません（"不明なデバイス"になります）。モデムウィザードを実行し，本体添付の"アプリケーション CD"の"¥Win95.drv¥Inf"フォルダから「Fujitsu FMV-336DSVDMODEM PNP」を選択して，ドライバをインストールしてください。
FMV-5233NA6/X，5133NA6/W	新規	Trident Cyber 9397ディスプレイデバイスドライバが，Windows 98 CDに登録されていないため，"標準PCIグラフィックアダプタ（VGA）"となってしまいます。FM Worldのhttp://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/product/lib/biblodrv/cy 9397.htmlから，Trident Cyber9397ディスプレイドライバ（ver.6.20.5836）をダウンロードし，インストールしてください。
FMV-5233NA6/X	UP	本リリースでは，サスペンドさせようとすると，ハングアップします。FM Worldのhttp://www.fujitsu.co.jp/ hypertext/fmworld/product/lib /biblodrv/cy9397.htmlから，Trident Cyber9397ディスプレイドライバ（ver.6. 20. 5836）をダウンロードし，インストールしてください。
FMV-5200NA8/X，5200NA8/W，5166NA7/W	新規	Trident Cyber 9397ディスプレイデバイスドライバが，Windows 98 CDに登録されていないため，"標準PCIグラフィックアダプタ（VGA）"となってしまいます。本体添付の"ドライバーズCD"の"¥Win95.drv¥Trident"フォルダから「Trident Cyber 9397」を選択して，ドライバをインストールしてください。
FMV-5200NP8/W，FMV-5166NP7/W，FMV-BIBLO NPV20，NPV16D，NPIII16	新規	NeoMagic 128zv＋ディスプレイデバイスドライバが，Windows 98 CDに登録されていないため，"標準PCIグラフィックアダプタ（VGA）"となってしまいます。本体添付の"ドライバーズCD"または"アプリケーションCD"の"¥Win95.drv¥Neomagic"フォルダから「NeoMagic 128zv＋」を選択して，ドライバをインストールしてください。
FMV-5120NU2/W，5120NU2/Y	新規・UP	インストール直後の状態では PCカードが使用できません。インストール後，デバイスマネージャで，表示されている2つの "Texas Instruments PCI-1130 CardBus Controller"について，「デバイスの使用」タブの「このハードウェアプロファイルで使用不可にする」をチェックしてください。
FMV-5120NU2/W，5120NU2/Y，5133NU5/W	新規・UP	デバイスマネージャで，"CardBus Controller"が表示されますが，装置本体の仕様によりCardBusを使うことは出来ません。
FMV-5133NU6/Y，5133NU6/W，FMV-BIBLO NU13，NU13D，NU15	新規・UP	デバイスマネージャで，「USB」が表示されますが，装置本体の仕様によりUSBは使用できません。
FMV-5100NC/S	UP	デバイスマネージャで，使用していない"Richo RL5C465 CardBus Controller"が表示されますが，そのままご使用ください。

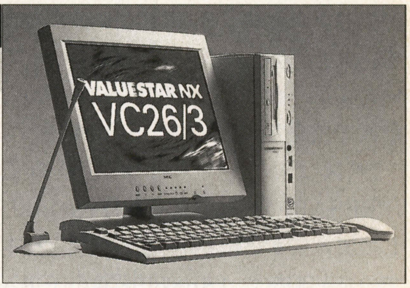
富士通FMVシリーズ　Desktop/Note共通制限事項（UPはアップグレード・インストール）

インストール	制限事項
新規・UP	ネットワークを使用している環境下で，サスペンド／レジュームは行わないでください。
新規・UP	Client 32 for Windows 95を使用する場合には，32ビットNDISドライバを使用してください。32ビットODIドライバは使用できません。
UP	Windows 95でClient 32 for Windows 95を使用している環境からのアップグレードインストールを行う場合には，Client 32 for Windows 95をアンインストール（UNC32.EXE）してから，Windows 98のインストールを行ってください。
UP	Windows 95からアップグレード インストールを行うと，3モード フロッピー デバイス ドライバが変更され，フロッピーを正常に読み書きできないことがあります。[システムのプロパティ]の[デバイス マネージャ]の[フロッピー ディスク]のドライバの中に正しいドライバが登録されていることを確認し，異なる場合は[プロパティ]の[ドライバ]タブでドライバを変更してください。
新規	新規にインストールを行うと，インストール後にモニターを検出せず，[システムのプロパティ]の[デバイス マネージャ]の[モニター]が「モニター不明」になることがあります。（手動でモニターを選択し，再起動しても「モニター不明」のままになります。）[画面のプロパティ]で[ディスプレイの詳細]を開き，[ディスプレイの詳細プロパティ]の[モニター]タブで[PnPモニターをサポートする]チェックボックスがチェックされているかどうか確認してください。
新規・UP	720KBのフロッピーを"通常のフォーマット"でフォーマット後，フロッピーに書き込みすると，次のエラーメッセージが表示されます。「ディスク書き込みエラー ドライブA:のディスクに書き込めません。ファイルやデータが失われた可能性があります。どれかキーを押すと，続行します。」
新規・UP	My Documentフォルダでターゲットフォルダを指定すると不正な処理が発生し，システムが破壊されます。
新規・UP	エクスプローラ等でCabファイル内の参照を繰り返すと，メモリ不足が発生する場合があります。
新規・UP	Windows 98が正常終了しなかった場合，再起動時にスキャンディスクが実行されますが，文字が化けて表示されます。
新規	新規インストールで，インストールオプションに「カスタム」を選択して各アプリケーションのインストール/非インストールを調整する際，バックアップのチェックボックスのチェックを付けることができません。インストール後，コントロールパネルの「アプリケーションの追加と削除」から調整してください。
UP	Windows 95からアップデートインストールを行った場合，スタートメニューの"The Microsoft Network"などのメニューが2つ表示されます。
新規・UP	パワーマネジメントのプロパティで，アラームタブの，"電源レベルが次に達したらバッテリ低下アラームで知らせる"のチェックボックスをオンにしても警告が出ません。
新規・UP	マウスのプロパティのポインタでデザインに "Windowsスタンダード" 以外を選択すると，「ファイル C:¥WINDOWS¥cursors¥hand_*.cur（"リンクの選択" ポインタを含むファイル）は，壊れているか，または開けません。」エラーが発生します。
新規・UP	マルチメディアのプロパティ→「オーディオ」タブ→再生の詳細プロパティ→「スピーカー」タブ，のスピーカーの種類を「デスクトップステレオスピーカー」（デフォルト）から変更しても，その設定が保存されず，元の状態に戻ってしまいます。
新規・UP	ハイパーターミナルの表示メニューのフォントで，フォントや書体の種類が空白になっているため，文字が重なったり，重なった部分が消えたりして見づらい場合があります。
UP	Windows 95からのアップデートインストールを行った場合，サウンドレコーダーを起動すると，次のメッセージが表示されます。サウンドレコーダーの設定がほかのアプリケーションによって変更されています。そのため，サウンドレコーダーは正しく動作しない可能性があります。[はい]を押すと，ここで問題を修正します。[はい][いいえ] ※[はい]を押すと，その後メッセージは表示されなくなり実害はありません。[いいえ]を押してもサウンドの再生はできます。
新規・UP	デスクトップテーマを設定した場合，マウスポインタの矢印の向きが逆になる場合があります。

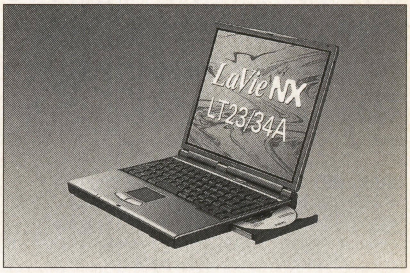
この夏のキーワードはスリム&省スペース!
各社最新パソコン・ラインナップ!

NEC

VALUESTAR NXシリーズ　多彩なモデルでユーザーのニーズに応える



▲VALUESTAR NX VC26／3



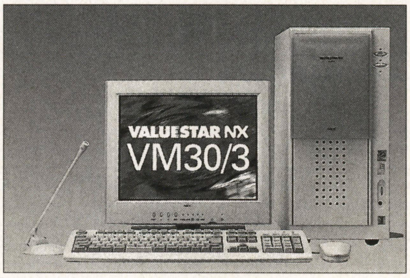
▲LaVie NX LT23／34A

NECから，PC98-NXの主力機種である，VALUESTAR NXの最新モデルが発売されました。本体にマイクロ・タワーを採用したり，TFT液晶ディスプレイを付属させるなど，省スペースをさらに推し進めたラインナップになっています。

本体は，ミニタワー，マイクロ・タワーとデスクトップの3種類。これに，TFT液晶ディスプレイ，もしくはCRTディスプレイを組み合わせることができます。

マイクロ・タワー型本体なら，デスクトップ型の1／4のスペースで設置可能です。TFT液晶ディスプレイは，17インチCRTディスプレイの1／3の設置面積もあればOK。この組み合わせなら，机の上も広々と使えそうです。

またノート・パソコンでは，LaVieシリーズの最新モデルで，CD-ROMドライブを内蔵しながら32mmという厚さを実現した『LT23／34A』を発売。こちらでも，省スペース，スリムを追求したデザインとなっています。



▲VALUESTAR NX VM30／3

VALUESTAR NXシリーズ主なモデルとその仕様

モデル名（本体形状）	VC26／3（マイクロタワー）	VM30／3（ミニタワー）
価格	388,000円から	488,000円から
CPU	Pentium II -266MHz	Pentium II -300MHz
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）	
メモリ／最大	64MB（SDRAM-DIMM）／256MB	64MB（SDRAM-DIMM）／384MB
ビデオ／メモリ	RIVA128／2MB　SGRAM	RIVA128（AGP対応モデル）／4MB
HDD	3.2GB	4.3GB
CD-ROMドライブ	最大20倍速（平均14倍速）	最大24倍速（平均17倍速）
FDD	3.5インチ×1（3モード）	
拡張スロット（空き）	PCI×3（1）	PCI×4（3）
サウンド	PCM音源（ステレオ，16bit，48KHz），FM音源	PCM音源（ステレオ，16bit，48KHz），FM音源，WaveTable搭載
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps	
ディスプレイ	14.1インチTFTカラー液晶	
備考	導入ソフトをWord98，Excel97か一太郎8，三四郎8から選択可能，モノラル・スピーカ内蔵	
		マイク付属，CD-Rドライブ搭載モデルあり

LaVieシリーズ主なモデルとその仕様

モデル名	LT23／34A
価格	540,000円
CPU	Pentium II -233MHz
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）
メモリ／最大	64MB（SDRAM）／256MB
ビデオ／メモリ	Trident Cyber9338／2MB
HDD	2.1GB
CD-ROMドライブ	20倍速（内蔵）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応，外付け可能）
PCカードスロット	TYPE II×2（TYPE III×1として使用可能）
ディスプレイ	14.1インチTFTカラー液晶
サウンド	PCM音源，MIDI音源機能（ハードウエア・シンセサイザ）
FAXモデム	オプション
バッテリ駆動時間約	1.8～2.7時間（付属バッテリ使用時）
備考	赤外線通信機能搭載 FDDはCD-ROMドライブと換装可能
外形寸法（幅×奥行き×高さ）	305×250.5×32.9mm
重量約	2.19kg

SANYO

Winkeyシリーズ　高性能を追求したノート・パソコン

SANYOのWinkeyシリーズは，14.2インチ液晶ディスプレイを搭載した，高性能を追求したノート・パソコン。デスク上で利用できる，2台目のパソコンとしてお勧めです。

特徴は，なんといっても大きな液晶ディスプレイ。1,024×768ドットの表示が可能で，CRTディスプレイとほぼ変わらない表示領域を確保できます。また，FDDやCD-ROMドライブを同時に内蔵できるので，面倒な換装の必要はなく，両ドライブを自由に利用できます。

狭い机の上を広く使いたい人は，デスクトップ・パソコンよりも，こうした高性能ノート・パソコンを選ぶといいかもしれませんね。

Winkeyシリーズ主なモデルとその仕様

モデル名（本体形状）	MBC-S900（ノート）
価格	498,000円
CPU	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ（2次）	2KB（512KB）
メモリ／最大	48MB（SDRAM）／144MB
ビデオ／メモリ	CT 65555／4MB
HDD	4GB
CD-ROMドライブ	最大24倍速（内蔵）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応，内蔵）
PCカード・スロット	TYPE II×2（TYPE III×1として使用可能）
ディスプレイ	14.2インチTFTカラー液晶
サウンド	SoundBlasterPro互換
FAXモデム	オプション
バッテリ駆動時間	約2.0時間（付属バッテリ使用時）
備考	赤外線通信機能搭載
外形寸法（幅×奥行き×高さ）	315×246×41mm
重量	約2.9kg

▲Winkey MBC-S950

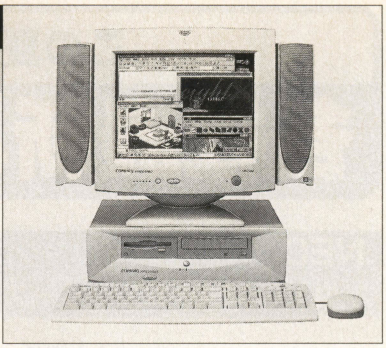
コンパックコンピュータ

PRESARIOシリーズ　1,000ドルPCも登場！

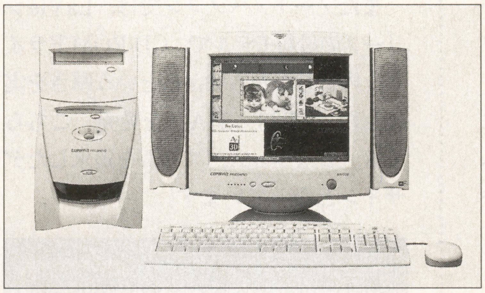
コンパックの最新モデルは，PRESARIOシリーズのノート・パソコン2機種と，デスクトップ，ミニタワー・パソコンがそれぞれ1機種となっています。全モデルともオープン価格となっていますが，総じて200,000円～300,000円前後で発売されるものと予想されます。

デスクトップ・モデルである『PRESARIO2254』は，1,000ドルPCとしてアメリカでも人気の高い機種。日本での発売価格は，150,000円程度と予想されています。ディスプレイが付属してこの価格ならぜひ，購入したいですね。

この価格の安さの秘密は，搭載しているCPUにあります。デスクトップ・モデルではAMD製CPUを，またミニタワー・モデルでも，PentiumⅡの廉価版ともいえるCPU，“Celeron（セレロン）”を採用するなど，コスト・パフォーマンスをより重視したシステム設計がなされています。



▲PRESARIO 2254



▲PRESARIO 5010

▲PRESARIO 1230

PRESARIOシリーズ主なモデルとその仕様

モデル名（本体形状）	PRESARIO1230（ノート）	PRESARIO2254（デスクトップ）	PRESARIO5010（ミニタワー）
価格（推定実売価格）	オープン（220,000円）	オープン（150,000円）	オープン（200,000円）
CPU	Cyrix MediaGX（MMX対応）-233MHz	AMD K6（MMX対応）-233MHz	Intel celeron-266MHz
キャッシュ（2次）	N／A	64KB（256KB）	32KB
メモリ／最大	32MB（SDRAM）／256MB	32MB（SDRAM-DIMM）／64MB	64MB(SDRAM-DIMM)／256MB
ビデオ／メモリ	NeoMagic MagicGraph 128ZV／1.1MB	S3 ViRGE 3D／2MB	ATI 3DRage LT／2MB
HDD	2.1GB	4.0GB	
CD-ROMドライブ	最大24倍速	最大32倍速	
FDD	3.5インチ×1（3モード）		
拡張スロット（空き）	PCカードスロット：TYPE II×1（1）	PCI／ISA×1（1），ISA×2（1）	PCI×1（1），PCI／ISA×1（1），ISA×1（0）
サウンド		SoundBlasterPro互換，MIDI再生機能搭載	
FAXモデム		データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps	
ディスプレイ	12.1インチHPAカラー液晶	15インチ	
備考	バッテリ駆動時間：約2.0時間 外形寸法：310x254x49mm，重量：約3.3kg	ソフトウエアMPEG再生機能搭載，ステレオ・スピーカ付属	液晶モニタをデジタル接続できる端子を装備

SONY

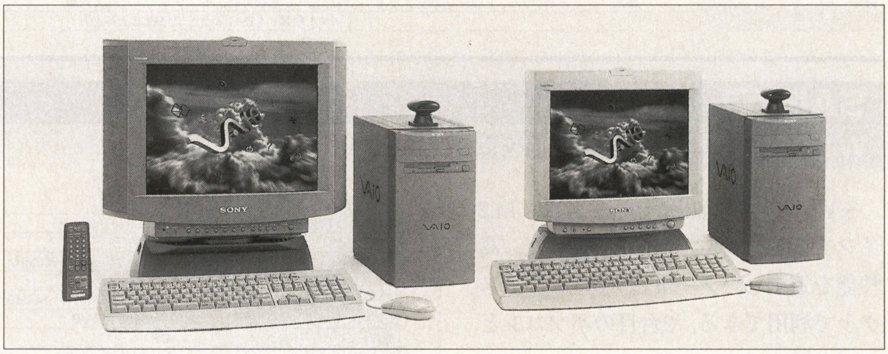
VAIOシリーズ　DV端子を利用した画像取り込みができる

人気のVAIOシリーズの最新モデルは，DV（デジタルビデオ）端子による画像取り込みを可能にした，映像編集が存分に楽しめるパソコンです。DVカメラで撮影した画像を，ほぼ画質劣化なしにパソコンへ転送することができます。もちろん，静止画でも動画でもOK。動画編集ソフトが導入されているので，すぐに映像編集が楽しめます。

また，CD-Rドライブを内蔵しており，オリジナルCDの作成も可能。ビデオCDも作成でき，パソコンにとどまらない活用ができます（PCV-S600TV7のみ）。

見やすい17インチ・トリニトロン・ディスプレイで，目も疲れません。最高のマルチメディア環境をそろえたい人にとって，ピッタリのパソコンといえるでしょう。

▼新VAIO　PCV-S600TV7（左）／PCV-S500V5（右）



VAIO主なモデルとその仕様

モデル名（本体形状）	PCV-S600TV7（マイクロ・タワー）
価格（推定実売価格）	オープン（350,000円）
CPU	Pentium II -333MHz
キャッシュ（2次）	32KB／512KB
メモリ／最大	64MB（SDRAM-DIMM）／256MB
ビデオ／メモリ	ATI 3DRagePRO TURBO（AGP接続）／4MB
HDD	8.4GB
CD-Rドライブ	書き込み4倍速／読み出し24倍速（CD-R FS対応）
FDD	3.5インチ×1（3モード）
拡張スロット（空き）	PCI×2（1），PCI／ISA×1（0），
サウンド	SoundBlasterPro互換
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps
ディスプレイ	15インチ・トリニトロン・ディスプレイ
備考	ステレオ・スピーカ，スーパーウーファ，マイクをディスプレイに内蔵 赤外線通信アダプタ，DV端子装備

富士通

FMV DESKPOWERシリーズ　低価格で購入できるモデルを用意

▲DESKPOWER S Ⅵ 265

これまでのモデルにくらべ，低価格ながらも高性能を実現したのが，この夏のDESKPOWERの特徴。その中でもマイクロ・タワー・モデルの『M Ⅵ265』では，15インチ・ディスプレイが付属しながら，218,000円という価格を実現。また，ステレオ・スピーカも付属しているので，ゲームをはじめマルチメディア・ソフトが存分に楽しめます。入門用マシンとして，『M Ⅵ265』 はぜひおすすめです。

デスクトップ・モデルでは，CPUにPentium Ⅱを搭載，メインメモリを標準で64MB内蔵し，ホビーだけでなく，ビジネスでの実用にも十分耐えられる仕様となっています。

3DビデオボードはAGP接続となっており，3Dゲームも軽快に楽しめます。

付属ディスプレイを15インチ，17インチから選択できるので，予算に応じて購入するモデルを選ぶとよいでしょう。

▲DESKPOWER M Ⅵ 265

FMV DESKPOWER主なモデルとその仕様

モデル名（本体形状）	M Ⅵ 265（マイクロ・タワー）	S Ⅵ 265
価格	218,000円	288,000円
CPU	AMD K6（MMX対応）-266MHz	Pentium Ⅱ -266MHz
キャッシュ（2次）	64KB（256KB）	32KB（512KB）
メモリ／最大	32MB（SDRAM-DIMM）／256MB	64MB（SDRAM-DIMM）／384MB
ビデオ／メモリ	ATI 3DRage Ⅱ C／2MB	ATI 3DRagePRO TURBO（AGP接続）／2MB
HDD	3.2GB	4.3GB
CD-ROMドライブ	最大24倍速（平均17倍速）	
FDD	3.5インチ×1（3モード）	
拡張スロット（空き）	PCI×3（1），PCI／ISA×1（0），ISA×1（1）	PCI×3（2），ISA×1（1）
サウンド	SoundBlasterPro互換	SoundBlasterPro互換，WaveTable搭載
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps	
ディスプレイ	15インチ	15インチ，17インチから選択可能
備考	外付けステレオ・スピーカ付属 導入ワープロ・ソフト，表計算ソフトを選択可能	

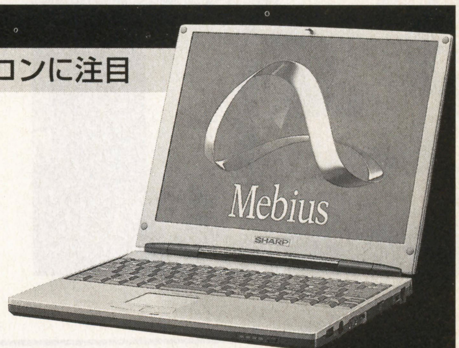
シャープ

メビウス・シリーズ　メタリック・ボディ超薄型ノートと一体型パソコンに注目

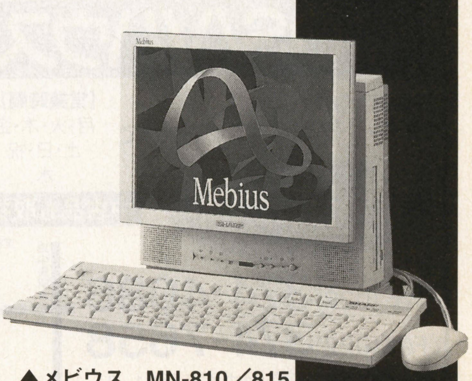
シャープからは，超薄型ノート・パソコンと，液晶ディスプレイ一体型パソコンが発売されています。

『PC-PJ1』は，メビウスノートPJの愛称で呼ばれる，超薄型ノート・パソコンです。重量1.37Kg，厚さ21.2mmというスリムサイズを実現しています。同社発売の携帯情報端末，ザウルスとの連携ができる情報管理ソフトが導入されているほか，赤外線通信によるデータ転送にも対応。機種を問わずデータの共有ができます。

一体型パソコンの『MN-810-H26』は，ディスプレイに13.3インチTFTカラー液晶を採用し，省スペース性を追求。奥行きがわずか17cmと，従来の1／3の空間でパソコンとディスプレイを置くことができます。



▲メビウス　PC-PJ1



▲メビウス　MN-810／815

メビウスシリーズ主なモデルとその仕様

モデル名（本体形状）	PC-PJ1（ノート）	MN-810-H26
価格	385,000円	430.000円
CPU	MMX対応Pentium-233MHz	Pentium Ⅱ -266MHz
キャッシュ（2次）	32KB（256KB）	32KB（512KB）
メモリ／最大	64MB（EDORAM)／64MB	32MB（SDRAM-DIMM）／128MB
ビデオ／メモリ	NeoMagic NM2097／1.1MB	Trident Cyber9397（AGP接続）／2MB
HDD	3.2GB	3.2GB
CD-ROMドライブ	オプション	最大20倍速（平均12倍速）
FDD	外付け：3.5インチ×1（3モード）	3.5インチ×1（3モード）
拡張スロット	PCカードスロット：TYPE Ⅱ×1	PCI／ISA×1（1）
サウンド	SoundBlasterPro互換	
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps	
ディスプレイ	11.3インチTFTカラー液晶	13.3インチTFTカラー液晶
備考	モノラル・スピーカ内蔵 バッテリ駆動時間：約2.5時間 外形寸法：259x212 x 21.2mm，重量：約1.37kg	ステレオ・スピーカ内蔵 赤外線通信ポート搭載

全国パソコン・ショップがベーマガ読者だけに教える！
お買い得パソコン機器情報

㈲ニィマルヨン

〒981-3133
宮城県仙台市泉区泉中央4-11-3
TEL 022-374-4086
FAX 022-374-7658

パソコンパーツ・組立KIT等，チューンナップに必要なものはすべてそろえてあります。パソコン教室も併設してあり，ソフトからハードまで各種ニーズにお応えできます。

204オリジナルKIT

ポイント：今後のグレード・アップが簡単です！

89,800円

■パソコン本体
CPU：CYRIX MX233，メモリ：32MB，HDD 2GB，FDD：3.5インチ×1（2モード），標準価格：89,800円

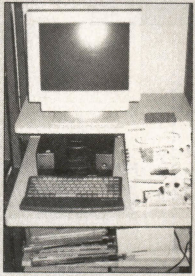
ワンダーボックス

〒984-0805
宮城県仙台市若林区南材木町34
TEL 022-227-4681
FAX 022-227-4687

VisionConnect SummerSet

メーカー保証1年有

セット特価108,000円

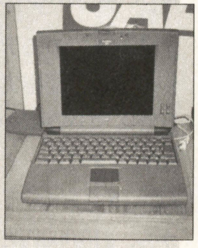


■パソコン本体（新古品）
東芝 VisionConnectPA1700JA
基本OS：Windows95，CPU：Pentium 133MHz，メモリ：32MB，HDD 1.4GB，CD-ROM：8倍速，モデム：33600bps，ディスプレイ：15インチ（CRT・分離型・オプション），標準価格：108,000円
■デジタルカメラ（新品）
OLYMPUS C-820L
81万画素，接続キット・ACアダプタ込み，標準価格：36,800円
■プリンタ（中古）
EPSON PM-750C
A4，1440dpi，標準価格：26,800円
■スキャナ（新品）
EPSON GT-5500
1024階調，400dpi，標準価格：24,800円

PowerBook SummerSale

テンキーボードも付いてるよ！

セット特価78,000円



■パソコン本体（新古品）
Apple PowerBook520C
基本OS：漢字Talk7.5，CPU：68LC040，メモリ：12MB，HDD：240MB，FDD：3.5インチ，ディスプレイ：9.5インチ（STN），標準価格：78,000円
■プリンタ（中古）
Apple StyleWriter2400
標準価格：9,800円

イケショップPCハウス

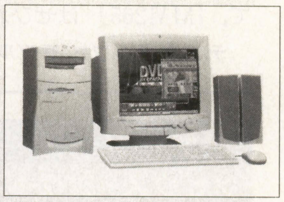
〒101-0021
東京都千代田区外神田4-8-1
TEL 03-5295-2830／FAX 03-5295-2840

イケショップPCハウスではコンパック製品を中心に人気のDOS/Vマシンやオリジナル・モデルを扱っております。通信販売もございますのでお気軽にお問い合わせください。

コンパック，ソニーの新製品を取り扱い開始。新製品を買ってWindows98へバージョン・アップしましょう。

コンパック ビックリサマーセット

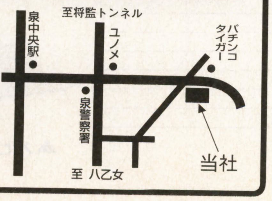
スキャナとプリンタが1台になったBJC-430Jのセットと人気のプレサリオ4540Eをセットにした夏のビックリセット。Win98への無償バージョンアップ付きです。

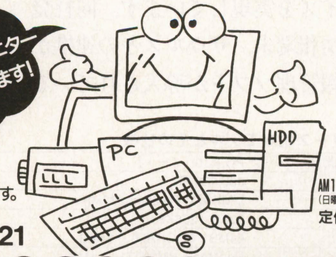


セット特価
188,000円

■パソコン本体（新品）COMPAQ PRESARIO 4540-15
基本OS：Windows95，CPU：AMD K6-233，メモリ：32MB，HDD：3.2GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：20倍速，ディスプレイ：15インチ（CRT・分離型），標準価格：オープン価格
■プリンタ（新品）
Canon BJC-430J　標準価格：36,800円
■スキャナカートリッジ（新品）
Canon IS-22
標準価格：12,800円

パソコンのオリジナルキットとチューンアップ
DOS/Vハウス204
●204オリジナルキット
●ハード・ソフトの選定から運用まで
【営業時間】
月・火・木・金　12:00～20:00
土・日・祝　10:00～18:00
水　定休日
パソコンスクール 1人からでもOK!
中古品も取扱いいたします
☎(022)374-4086
FAX(022)374-7658
仙台市泉区泉中央4丁目11-3





★24時間FAXにて特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921
営業時間
AM10:00～PM7:00
(日曜・祭日はPM6:00まで)
定休日 水曜日
あなたのパソコンを高価買取！
新品・中古パソコン格安販売！
W/B ワンダーボックス
お支払いは銀行振込 代金引替、カード クレジット36回までOK!
〒984-0805 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax (022)227-4687
振込先●七十七銀行 河原町支店
㊎5038499 ㈲ワンダーボックス

コンピューターのおっと1号店

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-16-17
住吉ビル4階
TEL 03-3256-1118
FAX 03-3256-1138

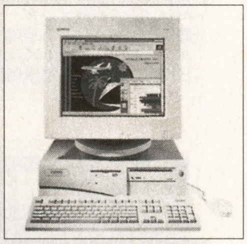
当店は，新品・中古からジャンク品まで扱うコンピュータの総合販売店です。店員も若いので，気軽に来店できます。いわば秋葉原のスーパーマーケットといった感じです。

7月12日で当店も1年を迎えます。それを記念して1周年記念セールを実施したいと思います。まだ何をやるか検討中ですが，楽しみにしていてください。

今度のボーナスで買うCompaqPⅡマシン

PentiumⅡマシンがモニタとプリンタのセットでこの価格!?最小の投資で最高の満足が味わえます。

セット特価
199,800円



■パソコン本体（新品）
COMPAQ DeskPro2000 6266MX 3200/CDS
基本OS：Windows NT4.0，CPU：Pentium Ⅱ 266MHz，メモリ：32MB，HDD：3.2GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：24倍速，デスクトップタイプ，標準価格：278,000円
■モニタ（新品）
IBM G72 17インチマルチスキャン，0.26mmピッチ，1280×1024（最大），標準価格：99,800円
■プリンタ Canon BJC-610JW バブルジェットプリンタ，A4対応

サウス ウインド

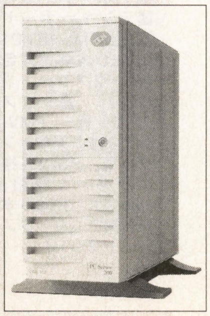
〒101-0021 東京都千代田区外神田1-11-6 小暮ビル5階
TEL 03-5295-1270
FAX 03-5295-0322

秋葉原の元気なパソコン・ショップNO.1！有名メーカーの人気商品，お値段お手頃な旧製品，どちらも毎日特価販売中。

IBM PC Server310-0E6 NTスタートセット

サーバー専用機にWindowsNT Serverをセット！24時間オンサイトもあります。これはおすすめ。

セット特価
260,000円（税別）



■パソコン本体（新品）
IBM PC Server310 8639-0E6
基本OS：オプション，CPU：Pentium200MHz，メモリ：32MB（＋64MB），HDD：4.3GB，FDD：3.5×1，CD-ROM：8倍速，Ultra-Wide SCSIインターフェイス，IOBASE-Tインターフェイス，標準価格：470,000円■OS：Microsoft WindowsNT server4.0

ピーシーショップ ピーテン

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-6-18
MSビル3F
TEL 03-3526-9307
FAX 03-3526-9308

当店では，コスト・パフォーマンスに優れたオリジナル・パソコン，サーバー，各種パーツの販売を行なっています。ご購入の際にはぜひ，ご相談くださいますようお願いいたします。PentiumⅡ，K6-2の高性能CPUを搭載したピーテン・シリーズのスペックを一新し，さらに価格改定により，ますますお求めやすくなりました。

ピーテンPentiumⅡシリーズ

これ1台でゲームもビジネスもOK
121,800円

■パソコン本体
ピーテン N7260
基本OS：オプション，CPU：PentiumⅡ 266MHz，
メモリ：32MB，
HDD：4.3GB，
FDD：3.5×1，
CD-ROM：32倍速，
ディスプレイ：オプション

㈱パシフィックネット

〒144-0051
東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル4F
TEL 03-3733-1441
FAX 03-3733-1440

店内大改装。商品在庫50%UP。
雨の日ありがとうDAY5%引き。

■パソコン本体（中古）
DEC CelebrisGL5100
メモリ：32MB，
HDD：850MB，
FDD：3.5インチ×1，
CD-ROM：4倍速

■モニタ（中古）
飯山電機 MF-8615B
15インチマルチシンクディスプレイ
1024×768max 13,800円

■プリンタ（中古）
NEC PC-PR201/63A
136桁シリアルプリンタ 7,800円

■モニタ（中古）
NEC PC-KM172
17インチマルチシンクディスプレイ，
1280×1024max
24,800円

■モニタ（中古）
Apple M1212 13インチカラー
9,800円

BEST

パソコン
98・NX・DOS/V・Mac
パソコン周辺機器・サプライ
Windows95 & 98
WindowsNT
ネットワーク
インターネット・通信
ゲーム&ビジネスソフト
パソコン関連書籍

すべておまかせ下さい
お近くのベスト電器各店と
パソコン館

鹿児島 ☎(099)223-2081 鹿児島市西千石町1-1第一生命ビル
中町 ☎(099)227-0314 鹿児島市中町5-5
川内 ☎(0996)23-6680 川内市西向田町10-6
出水 ☎(0996)63-3591 出水市本町11-30
国分 ☎(0995)45-8850 国分市中央3丁目35-10
指宿 ☎(0993)22-6321 指宿市十二町306-5

セミナーと技術相談は
パソコンサポートセンター
パソコンに関するハード＆ソフトの
ご相談を専門スタッフが解決します。
パソコンサポートセンター お問合せ先
☎099-223-2291
（鹿児島パソコン館2F/セミナールーム）

マイコンショップ川口

〒332-0012
埼玉県川口市本町2-6-25
TEL 048-222-8655
FAX 048-225-4433

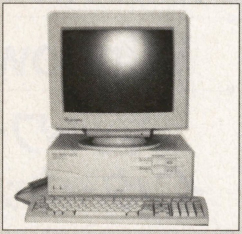
リニューアルOPENしたばかり！県内最大規模の100坪の中古フロアには，出番を待つ中古品がずらり勢揃い。

98ビジネスセット

ビジネス機が故障したときのピンチヒッターとして，またはMS-DOSの勉強に最適（商品は大量に取り揃えてありますが，万が一売り切れの場合はご容赦ください）

セット特価19,800円

■パソコン本体（中古）
NEC PC-9801BX/U2
CPU：486SX-20，メモリ：1.6MB，FDD：3.5インチ×2，標準価格：218,000円



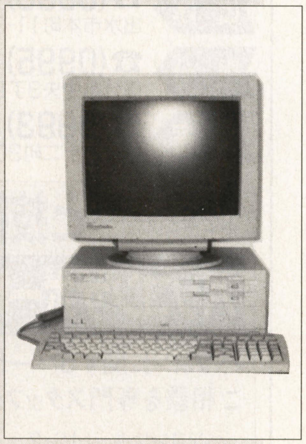
■モニタ（中古）
NEC PC-KD882（または同等品以上）
ドットピッチ 0.31mm，解像度 640×400，標準価格：89,800円

ミマツ音響㈱

〒101-0021
東京都千代田区外神田1-14-2
TEL 03-3253-6581
FAX 03-3253-6590

秋葉原ネットワークの鉄人。コネクター・ケーブルの専門店。短納期で1本から特殊ケーブルOKです。
好評のCPUスイッチCS-104が値下げになりました。

■CPU切替器（新品）
MIMATSU CS-104
DOS/V4台を1組のキーボード・マウス・ディスプレイで操作できる
31,800円
■CPU切替器（新品）
MIMATSU CS-122
2台のDOS/V機を1組のキーボード・マウス・ディスプレイで操作できる
24,800円
■Mac用切替器（新品）
MIMATSU HD154 Macのディスプレイ・ADBを同時切替できるスイッチ
9,800円
■PC-98用切替器（新品）
MIMATSU MD1589
PC-98のディスプレイ・マウス・キーボードを同時に切替できるスイッチ
14,800円



㈱ロケット第6号店
PCステーション

〒101-0021
東京都千代田区外神田4-3-2
TEL 03-3257-0006
FAX 03-3257-1006

当店はパソコンのハードから周辺機器，ソフトと書籍を取り扱い。初心者の方からマニアまで充実の品揃えと納得の価格で皆様のお越しをお待ちしております。
話題のWindows98発売とともに，各メーカーのパソコンの新製品キャンペーンを実施します。また，Win95モデルも大特価で在庫一掃セールを行なう予定です。

液晶パソコンおすすめセット

液晶ディスプレイ内蔵一体型パソコン。奥行17.5cm（キーボード含まず）。画面は目に優しく，明るく見やすい14.1型TFT液晶。追加メモリとモデムで機能UPさせました。

セット特価198,000円

■パソコン本体（新品）
NEC PCFN23CCXAAL1
基本OS：Windows95，CPU：MMXPentium 233MHz，メモリ：32MB，HDD：2.1GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：最大16倍速，ディスプレイ：14.1インチ（TFT・一体型），100BASE-TX LANインターフェイス装備，標準価格：560,000円

■増設RAM
アイ・オー・データ機器 NXSB4132M
32MBメモリ，標準価格：14,000円

■モデム（新品）
ユニバースエレクトロン MX56PCM
56Kbpsカードモデム，標準価格：オープン価格

㈱若松通商

〒101-0021
東京都千代田区外神田1-11-4ミツワビル7F
TEL 03-3251-4121
FAX 03-3251-7877

NECのPC98NXパソコン。ソニーのパソコンを取り扱い。メルコ，アイオーデータ，その他周辺機器をいろいろ取り扱っています。

VAIO505 マルチセット

B5サイズ薄型ノートにCD-ROM・ポートリプリケータを付，外部装置対応するため。

セット特価287,500円

■パソコン本体（新品）
ソニー PCG-505X/64
基本OS：Windows95，CPU：MMXPentium 166MHz，メモリ：64MB，HDD：2.1GB，FDD：3.5インチ×1，モデム：33.6Kbps，ディスプレイ：10.4インチ（TFT），標準価格：オープン価格

■ポートリプリケータ
ソニー PCGA-PR5
シリアルポート×1，プリンタポート×1，外部ディスプレイ用コネクタ，マウス／外部キーボードポート（PS/2タイプ），標準価格：12,000円

■CD-ROM ソニー PCGA-CD5 PCG505専用14倍速，標準価格：35,000円

イオシス

〒556-0005
大阪府大阪市浪速区日本橋5-14-13
TEL 06-631-6695
FAX 06-631-6697

旧機種から最新機種まで，幅広く揃っていますので，お近くの人は一度ご来店ください。
Pentium機＆RD17Yセット実施中！本体価格＋3万円で17インチマルチスキャンモニタセットです。

DEC FR965JA-WDセット

ビデオカードはMillennium，SCSIはADAPTEC AHA-2940オンボードなので画質良，拡張性もバッチリです。

セット特価99,800円

■パソコン本体（中古）DEC CELEBRIS FR965JA-WD 基本OS：Windows95，CPU：Pentium 133MHz，メモリ：16MB，HDD：1.2GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：4倍速，ビデオカード：Millennium 2MB，SCSIカード：AHA-2940相当オンボード，標準価格：69,800円
■モニタ（中古）三菱電機 RD17Y 17インチマルチスキャン，640×400～1280×1024，ドットピッチ 0.28mm，標準価格：39,800円

ベスト電器パソコン館

〒892-0847
鹿児島県鹿児島市西千石町1-1 第一生命ビル
TEL 099-223-2081
FAX 099-223-2147

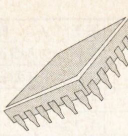
鹿児島県内一円のベスト電器とパソコン館のネットワークで，パソコンご購入のアドバイスからアフターまで，すべておまかせください。
ただいま，ベスト電器全店で，「ベストで世直し!!」大売り出し中!!

ベスト電器オリジナルモデル

人気のFMV-BIBLOにテンキーボードとマウスをセットに！

セット特価288,000円

■パソコン本体（新品）
富士通 FMV NU6233W 基本OS：Windows95，CPU：MMXPentium 233MHz，メモリ：64MB，HDD：3.2GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：24倍速，モデム：56Kbps，ディスプレイ：12.1インチ（TFT），標準価格：オープン価格
■テンキーボード
富士通 FMV-NTKB1
BIBLO本体と同色（ダークスレートブルー）
■マウス
富士通 FMV-MO105B 光学センサ方式，PS/2互換マウス，2押釦，400CPI，BIBLO本体と同色（ダークスレートブルー）



おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ThinkPad535E(3ZJ)	198,000円	有	無	有	有	3	MP150/16MB/1.6GB/9×CD/28.8Kbps	マイコンショップ川口
AptivaJ35	149,800円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
Aptiva770	139,800円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
ThinkPad2625-BJ9	120,000円	有	無	有	有	3	P150/8MB/1.3GB/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad535(KF8)	118,000円	無	無	無	無	3	P120/8MB/810MB/28.8Kbps/10.4"TFT	マイコンショップ川口
ThinkPad365X(3J9)	108,000円	有	無	有	有	3	P120/8MB/810MB/CD-ROMなし	マイコンショップ川口
Aptiva795	99,800円	無	無	無	無	3	P166/16MB/1.6GB/17"タワー	マイコンショップ川口
AptivaJ31	98,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.6GB/6×CD/28.8Kbps/15"	マイコンショップ川口
ThinkPad730TE	59,800円	無	無	無	無	3	DX4-75/8MB/9.5"モノクロ	マイコンショップ川口
Aptiva520(2144-68J)	49,800円	無	無	無	無	3	8MB/540MB/2×CD/14.4Kbps/15"CRT	マイコンショップ川口
ThinkPad230Cs-YB7	39,800円	有	無	有	有	3	SX(33)/12/270/9.5"DSTN カラー	OTTO
ThinkPad2610-EJF	39,800円	無	無	無	有	3	486-75/20MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad330C(5523-JJW)	34,800円	無	無	有	無	3	486SLC2(50)/8/527/9.5"TFT	OTTO

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PB1400CS	178,000円	無	無	無	無	3	48MB/1.3GB/8×CD-ROM/OS8	遊基パソコン館
PowerMacintosh7600/132	158,000円	無	無	無	無	3	50MB/1.2GB/8×CD-ROM/OS7.6	遊基パソコン館
PowerMacintosh6300/120SP	98,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PowerBook520C	64,800円	無	無	無	有	3	マウス・テンキー付	ワンダーボックス
LC-630/250	58,000円	有	無	無	有	3	15"CRT付	ビットマップ
PM6100/66	40,800円	無	無	無	有	3	601-66/40MB/360MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
LC630	23,800円	無	有	無	無	3		パシフィックネット
CENTRIS 650	19,800円	無	有	無	無	3		パシフィックネット

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PC-LV20C/WSCAF1	239,000円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/2.1GB/14×CD/12.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-LV16CWSCAF1	218,000円	有	有	有	有	1	98NX，DOS/V ノートパソコン	ワンダーボックス
PC-9821Nw150/S20C	200,000円	有	無	有	有	3	MMX-150/32MB/2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
VS23D/S5CA2	198,000円	有	有	有	有	1	展示品	ビットマップ
PC-VS23D/S7CA2	194,000円	有	無	有	有	3	20×CD/56モデム/17"クロマクリアCRT	マイコンショップ川口
PC-VS26DS7/DA2	188,000円	有	有	有	有	3	PII266，32MB，3.2GB，17"モニタ	ワンダーボックス
PC-9821NR15/S14F	184,800円	有	無	有	無	3	1.4GB/10×CD/33.6Kbps/12.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ls150/S14D	180,000円	有	無	有	有	3	MMX-150/32MB/1.4GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW133/D14D	179,800円	無	無	無	無	3	1.4GB/11×CD/33.6Kbps/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
PC-LV13C/WDAAS1	164,800円	有	無	有	有	3	1.2GB/14×CD/56Kbps/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
PC-MA20C/SZAAA31	159,800円	有	無	有	有	3	MMX/32MB/3.2GB/20×CD/100BASE	マイコンショップ川口
PC-9821XA20/W30	149,800円	無	無	無	無	3	P200/32MB/3GB/8×CD	マイコンショップ川口
PC-VS20C/S5CA1	149,800円	有	無	無	有	3	32MB/3.2GB/14×CD/33.6Kbps/15"	マイコンショップ川口
PC-9821NB10/S8	148,000円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/4×CD/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V200/S7C	148,000円	有	有	無	有	3	MMXP200，17"モニタ・スピーカーセット	ワンダーボックス
PC-9821RA20/N12	139,000円	有	有	有	有	1	PRO-200MHz	ビットマップ
PC-9821V16/S5VD2	138,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821CT16/FB	134,800円	無	無	無	無	3	1.6GB/4×4CD/28.8Kbps/17"タワー	マイコンショップ川口
PC-9821V13/S7C	134,800円	無	無	無	無	3	15.6MB/1.2GB/6×CD/28.8Kbps/17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821V13/S7RC	134,800円	有	無	無	有	3	15.6MB/1.2GB/4×CD/28.8Kbps/17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821V13/S7RD	134,800円	有	無	有	有	3	15.6MB/1.2GB/4×CD/28.8Kbps/17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821Na9/H8	128,000円	有	無	有	有	3	メモリ 48MB，HDD 850MB	フレックス四日市
PC-9821Xt13/K12	118,000円	無	無	無	無	3	16MB/1.2GB/3.5"×1/6×CD-ROM/Win95	遊基パソコン館
PC-9821Ct16/FA	117,000円	有	無	有	有	3	P-166/48MB/2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S10F	113,000円	有	無	有	有	3	P-100/48MB/1GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CR13/TA	108,000円	無	無	無	無	3	850MB/4×4×CD/14.4Kbps/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V16/S5D2	107,000円	有	無	無	有	3	P-166/32MB/1.6GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821LA10/5A	104,800円	有	無	有	無	3	P100/8MB/540MB/外付FDD/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821CU10/DA	99,800円	無	無	無	無	3	4×CD/15"一体型/28.8K/TVチューナー付	マイコンショップ川口
PC-9821V10/S5KA	89,800円	無	無	無	無	3	P100/7.6MB/850MB/4×CD/15"	マイコンショップ川口
PC-9821CX3/S17	88,000円	有	無	無	有	3	メモリ 16MB，HDD 1.2GB	フレックス四日市
PC-9821V10/C4RB	84,800円	無	無	無	無	3	P100/8MB/850MB/4×CD/14"一体型	マイコンショップ川口
PC-9821Xa10/K8	79,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821V12/S5RD	75,000円	無	無	無	有	3	P-120/16MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa9	73,000円	有	無	無	有	3	P-90/40MB/2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne340	72,800円	無	無	無	有	3	DX4-100/16MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa9/C10	72,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ne	69,800円	無	無	無	有	3	12MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne/340W	68,000円	有	無	無	有	3	メモリ 16MB，HDD 340MB	フレックス四日市
PC-9821Xa10/C4	68,000円	無	無	無	有	3	P-100/32MB/1.2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd340W	63,800円	無	無	無	有	3	486-75/12MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NE	59,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/2.6MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821NE3/3	59,800円	有	有	無	無	3	16MB増設	パシフィックネット
PC-9821Nd/340W	58,000円	無	無	無	無	3	メモリ 16MB，HDD 340MB	フレックス四日市
PC-9801NA120/C	55,800円	無	無	無	無	3	HDD 120MB，TFT	イオシス
PC-9821Nd	54,800円	有	無	有	有	3	486-33/1.6MB/9.5"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	50,800円	無	無	無	有	3	12MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	49,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/9mb/340mb/3.5"×1	遊基パソコン館
PC-9801NX/C200	49,800円	無	無	無	無	3	ODP(DX2-40)，13.6MB，200MB，TFT	イオシス
PC-9821CB2/B	49,800円	無	無	無	無	3	7.6MB/420MB/2×CD/14"一体型	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/C9W	45,800円	無	無	無	有	3	25MB/200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xs/U7W	44,800円	無	無	無	有	3	486-100/36MB/200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U8	43,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NA120/C	42,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/3MB	マイコンショップ川口
PC-9801NX/C	42,000円	無	無	無	無	3	486-20/1.6MB/8.9"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821BF/U8W	42,000円	無	無	無	無	3	P60/8MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	40,800円	無	無	無	有	3	12MB/200MB	ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9821Xe10/C4	40,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/8MB/420MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Be/U7W	39,800円	無	無	無	無	3	486-25/5.6MB/120MB/OSなし	マイコンショップ川口
PC-9821BP/U8W	39,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9821Bp/U8W	39,800円	無	無	無	無	3	340MB/3.5"×1/2×CD-ROM/Win3.1	遊基パソコン館
PC-9801NA/C	38,800円	無	無	無	有	3	4MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	38,800円	無	無	無	有	3	14MB/240MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/U8W	37,800円	無	無	無	有	3	10MB/240MB/3.5"×2D/MO付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/U6	36,800円	無	無	無	無	3	486DX2-60/3.6MB/240MB	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	35,800円	無	無	無	有	3	12MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA2/U2	34,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(66)/15MB/240MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9821Ap2/U2	34,800円	無	無	無	有	3	23MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	34,800円	無	無	無	無	3	i486SX(33)/6MB/210MB/3.5"×1/Win3.1	遊基パソコン館
PC-9821XS/U7W	34,000円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/210MB	マイコンショップ川口
PC-9801BA3/U2	33,800円	無	無	無	無	3	486-66/3.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821AS/U2	33,000円	無	無	無	無	3	486-33/3.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	32,800円	無	無	無	有	3	12MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AE/U2	32,800円	無	無	無	無	3	486-25/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821Xe10/4	32,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/10MB/420MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XS/C8	32,000円	有	有	無	無	3	22MB増設	パシフィックネット
PC-9801BA/U2	31,800円	無	無	無	無	3	486DX2-40/1.6MB/3.5"2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BX3/U2	31,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/3.5"2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821AP/U7	30,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(66)/4MB/120MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9821Cs2/S3	30,800円	無	無	無	有	3	20MB/320MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001Mk2	29,800円	無	無	無	無	3	希少価値有	イオシス
PC-9801BS2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/3.6MB/3.5"2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BS2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	i486SX(33)/4MB/260MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/3.5"2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801NA/40	29,800円	有	有	無	無	3		パシフィックネット
PC-9801NS/R	29,800円	無	無	無	無	3	メモリ 5.6MB, HDD 250MB	フレックス四日市
PC-9821AP/U9	29,800円	無	無	無	無	3	486-66/3.6MB/510MB	マイコンショップ川口
PC-9821AP2/M2	29,800円	無	無	無	無	3	メモリ 8MB, HDD 340MB	フレックス四日市
PC-9821BP/U8W	29,800円	無	無	無	無	3	メモリ 14MB, HDD 340MB	フレックス四日市
PC-9801NC	28,800円	無	無	無	有	3	4MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U2	28,800円	無	無	無	有	3	18MB/400MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U8W	28,800円	無	無	無	有	3	14MB/340MB＋5"FDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CE2/T2	27,000円	無	無	無	無	3	5.6MB/170MB/2×CD/TVチューナー付	マイコンショップ川口
PC-9821Cb/2D	26,800円	無	無	無	有	3	8MB/210MB/CDD/TVチューナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC	25,800円	無	無	無	有	3	4MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AS2/U8W	25,800円	無	無	無	無	3	メモリ 8MB, HDD 340MB	フレックス四日市
PC-9821Ce2/S2	25,800円	無	無	無	有	3	17MB/170MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2/U2	24,800円	無	無	無	無	3	i486SX(25)/10MB/230MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801NC	24,800円	無	無	無	有	3	6MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP/U2	24,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(66)/8MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9821Cb/2	24,800円	無	無	無	有	3	8MB/210MB/CDD/TVチューナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb/2F	24,800円	無	無	無	有	3	8MB/210MB/CDD/TVチューナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP/U7W	23,800円	無	無	無	無	3	メモリ 8MB, HDD 120MB	フレックス四日市
PC-9821As2/U8W	23,800円	無	無	無	有	3	14MB/320MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/U6	22,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(40)/2MB/120MB/3.5"×1	遊基パソコン館
PC-9801NA	22,800円	無	無	無	有	3	4MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS20	22,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-9821Af/M9W	22,800円	無	無	無	有	3	8MB/500MB＋5"FDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U7W	20,800円	無	無	無	有	3	13MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-8801FH30	19,800円	有	無	無	有	3		情報ハウス
PC-9801BA/M2	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2-40/1.6MB/5"2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3	486-20/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801BX2/M2	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/5"2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801FA/U2	19,800円	無	無	無	有	3	15MB/100MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	19,800円	無	無	無	有	3	4MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T40	19,800円	無	無	無	無	3	HDD 40MB	フレックス四日市
PC-9801T/F5	19,800円	有	有	無	無	3		パシフィックネット
PC-9821BS/U7W	19,800円	無	無	無	無	3	メモリ 8MB, HDD 120MB	フレックス四日市
PC-9801FA/U2	19,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX2/U2	18,800円	無	無	無	有	3	10MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	17,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/6MB/120MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801BX/U2	17,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/6MB/120MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U7	17,800円	無	無	無	無	3	i486SX(25)/8MB/120MB/3.5"×1	遊基パソコン館
PC-9801DA/U2	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Bp/U8W	17,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/21MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	16,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/2MB/120MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U7	16,800円	無	無	無	無	3	i486SX(25)/6MB/120MB/3.5"×1	遊基パソコン館
PC-9821Ap/U7	16,800円	無	無	無	有	3	4MB/120MB＋FDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	16,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX2/U7	15,800円	無	無	無	無	3	i486SX(25)/4MB/120MB/3.5"×1	遊基パソコン館
PC-9801FA/U7	15,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/6MB/100MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801BX/U6	14,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/8MB/80MB/3.5"×1	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U2	14,800円	無	無	無	有	3	18MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Bp/U8W	14,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/10MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U6	13,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/4MB/80MB/3.5"×1	遊基パソコン館
PC-9801FA/U2	13,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801FA/U7	13,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/2MB/100MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9821BA/M2	13,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3	HDD 40MB	フレックス四日市
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX2/U2	11,800円	無	無	無	有	3	10MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA7	11,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/2MB/100MB/5"×2	遊基パソコン館
PC-9801NS20	11,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	フレックス四日市
PC-9801BX/M2	10,800円	無	無	無	有	3	6MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U6	10,800円	無	無	無	有	3	12MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ae/U2	10,800円	無	無	無	有	3	6MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U5	9,980円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/2MB/40MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801US	9,980円	無	無	無	無	3	i386SX(16)/2MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801DA5	9,800円	無	無	無	無	3	メモリ 8MB, HDD 40MB	フレックス四日市
PC-9821Be/U7W	9,800円	無	無	無	有	3	6MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U6	8,800円	無	無	無	有	3	4MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U5	8,800円	無	無	無	有	3	5MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U2	8,800円	無	無	無	有	3	2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	6,800円	無	無	無	有	3	2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U2	6,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/2MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801RA21	6,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801FS/U2	6,500円	無	無	無	無	3	i386SX(20)/2MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-9801ES2	5,800円	無	無	無	無	3	i386SX(16)/2MB/3.5"×2	遊基パソコン館
PC-8801FH	5,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RS21	3,500円	無	無	無	無	3	i386SX(16)/1MB/5"×2	遊基パソコン館

EPSON

PC-486NAC2	36,800円	無	無	無	有	3	10MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク

COMPAQ

LTE5200M1350CD/CT	119,800円	有	無	有	有	3	P120/8/810/4×CD/10.4"TFT(800)	OTTO
PRESARIO7170	98,000円	有	有	有	有	3	800MB/14.4K/15"/メーカー保証3年付	マイコンショップ川口
DESKPRO 4000/5120	89,800円	有	有	有	有	1	CRT別	ビットマップ
PROLINEA5120	89,800円	無	無	無	無	3	P120/16MB/1.2GB	マイコンショップ川口
DESKPRO5100/5M720W-MX	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DESKPRO5133/4M2000ML/CDS	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DESKPRO5133/5M1080MX/CDS	65,800円	無	無	無	無	3		イオシス
コンチュラ430C	47,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/12MB/700	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO XE560	31,800円	無	無	無	有	3	P-60/40MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

MBC-NSP7H5	50,800円	無	無	無	有	3	P75/32MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PHC-70FD	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2＋, FM音源	イオシス

SHARP

MN-7760	209,800円	無	無	有	無	3	MP166/32MB/2GB/10×CD/33.6K/12.1"TFT	マイコンショップ川口
X1D	24,800円	無	無	無	無	3	特殊FD, 希少価値有	イオシス

SONY

HB-F900＋FBI-F900＋HBS-H022D＋HBK-100 HITBIT-PRO/AV	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス

DEC

CELEBRIS FR965JA-WD	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CELEBRIS FR955JA-WD	62,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CELEBRIS GL-5133	42,800円	無	有	無	無	3		パシフィックネット
CELEBRIS GL-5100	36,800円	無	有	無	無	3		パシフィックネット

DELL

OptiPlex GXI5166L	74,800円	無	無	無	無	3		イオシス
OptiPlex GXM5133	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
GXM5133	50,800円	有	無	無	有	3	P-133/16MB/1.6GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

BREZZA5166MB	124,000円	無	無	無	無	3	P166/16MB/2GB/28.8Kbps/17"/TV機能	マイコンショップ川口
ダイナブック Portege620CT/1.3	108,000円	無	無	無	無	3	P100/8MB/1.3GB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
VisionConect	89,000円	有	有	有	有	3	MMXP133, DVD搭載	ワンダーボックス
ダイナブック GT-S575 051CS/W	59,800円	無	無	無	無	3	P75/8MB/520MB/10.4"DSTN/OSなし	マイコンショップ川口
Libretto30	49,800円	無	無	無	無	3	486(100)相当/16MB/500MB/Win95	遊基パソコン館
ダイナブックV486E	29,800円	無	無	無	有	3	12MB/120MB/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク

Panasonic

AL-N3T516J5	219,000円	有	無	有	有	3	MMXP166/32MB/1.6GB	マイコンショップ川口
AL-N2T520J5	198,000円	有	無	有	有	3	32MB/2.1GB/10.4"TFTISVGA/FD外付	マイコンショップ川口
FS-A1ST	32,800円	有	無	無	無	3	MSXターボ	情報ハウス
A1mk II	7,500円	無	無	無	無	3	MSX2	イオシス

ビクター

HC-95	32,800円	有	無	無	有	3	MSX2, 2ドライブ	情報ハウス

日立

FLORA PC-AP4200	22,200円	無	無	無	無	3	IBM ThinkPad OEM	イオシス

富士通

FMVNU5163	218,000円	無	無	無	無	3	2.1GB/3.5"X1/20×CD-ROM/Win95	遊基パソコン館
FMV-S II 201	198,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMV-S II 1651	168,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
FMV-SE271	149,800円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMVS31653	139,800円	有	無	有	有	3	P166/32MB/2.6GB/16×CD/33.6bps/15"CRT	マイコンショップ川口
FMV-5150T4	114,800円	有	無	無	有	3	2.5GB, 15"モニタ, スピーカーなし	ワンダーボックス
FMV5100D5/DPS	94,800円	無	無	無	無	3	P100/8MB/850MB/4×CD/15"/14.4K	マイコンショップ川口
FMV NC13D	94,000円	無	無	無	無	3	1GB/外付FDD/33.6Kbps/7.2"DSTN	マイコンショップ川口
FMV516D7	79,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV513D7	67,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV513D6	64,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV5166D7C5	64,000円	無	無	無	無	3	P166/16MB/2.5GB/8×CD	マイコンショップ川口
FMV-450SD2S1	49,800円	無	無	無	無	3	486-50/8MB/420MB/2×CD/15"CRT	マイコンショップ川口
FM-45NLS	32,800円	無	無	無	有	3	486-50/8MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV43NT2C2	29,800円	無	無	無	無	3	SX(33)/4/340/10.4"TFT	OTTO
FM-TOWNS II UX20	21,800円	無	無	無	有	3	前面左下のフタ破損	情報ハウス

松下電器

AL-N2T516J5	169,800円	有	有	有	有	1	MMX166/32/2.1GB/10.4TFT(800)/SB	OTTO

ヤマハ

SX100	4,800円	無	無	無	無	3	MSX SX101(拡張BOX)セット	イオシス

モデム

OMRON

MA2814	9,980円	無	無	無	有	3	外付288/144	OTTO
ME3314C	9,980円	無	無	無	無	3	33.6Kbpsモデム，PCMCIA	OTTO
ME1414B	3,980円	有	無	無	有	3		OTTO
MD24FN	1,980円	無	無	無	無	3	98ノート用モデム，バッテリー部取付タイプ	OTTO

SONY

SMD-560BW	12,800円	有	無	有	有	3	56K机上型	OTTO

TDK

DF1414EX	6,000円	有	無	無	有	3	データ，FAXモデムカード	ワンダーボックス

ハードディスク・ドライブ

NEC

内蔵 100M SCSI	14,800円	無	無	無	無	3	FA･FX･FS用内蔵	イオシス
98ノート用 250M	13,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵 100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	H98用内蔵	イオシス
98ノート用 125M	9,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
98ノート用 80M	8,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
PC-HD540E2	7,980円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-HD340N	5,980円	無	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

EHD340HGR	11,800円	有	無	有	有	3	98シリーズ，340MB 外付HDD	ワンダーボックス

SUN

外付210M純正	5,980円	無	無	無	無	3	純正210MB HDD	OTTO

Seagate

ST3390A	4,980円	無	無	無	無	3	3.5IDE340M	OTTO

テクサ

TR-NE340	5,980円	無	無	無	無	3	98用ノート340MHDD	OTTO

MELCO

DSC-2000	17,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
DSC-1024	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
外付 100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス
DSC-257	8,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

フロッピーディスク・ドライブ

ADTEC

IT-5FS	2,980円	無	無	無	無	3	5"外付FDD	OTTO

買取り専門

送料は当店で負担します。（電話の上確認してください。）

TEL.0463-75-5240/FAX.0463-75-5242

http://www02.so-net.or.jp/~sunmax/

FMV/東芝V/日立V/シャープV
コンパックV/NEC9801/9821
その他パソコン関連&周辺機器

SUNMAX

〒259-1306 **サンマックス**
神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル1F
営業時間
平　　日／AM10:30〜PM7:10
土・日・祭／AM10:30〜PM6:00
定 休 日／　毎週水曜日

一部、買い取り・下取り出来ない商品もあります。※発送はクロネコ等をご利用ください。
（A4用紙に、〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。）

NEC

外 8"FDD 2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3	F50-F50 ケーブル付	イオシス
PC-9881N	17,800円	有	有	有	有	3	8"×2ドライブ	OTTO
PC-9831-VW2	15,800円	無	無	無	有	3	外付3.5"，2ドライブ	情報ハウス
外 3.5"FDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外 5"FDD 2ドライブ	9,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
3.5"FDD	8,980円	有	有	有	有	3	MOBIO用FDD	OTTO
外 3.5"FDD 1ドライブ	7,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外 5"FDD 1ドライブ	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
FD1155D(旧)	3,000円	無	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

FDD-5WN	10,000円	無	無	無	有	3	外付5"，2ドライブ	情報ハウス

緑電子

LittleF2	11,000円	無	無	無	有	3	3.5" 2ドライブ	ワンダーボックス

Logitec

LFD-591F	2,980円	無	無	無	無	3	5"外付FDD	OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDG-TX4	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス

SONY

PCGA-CD5	24,800円	有	有	有	有	1		OTTO

TEAC

CDP-211PEK	21,800円	有	有	有	有	1	11.5倍速 外付CDドライブ	ワンダーボックス

パイオニア

PCP-PR24W	24,800円	有	有	有	有	1	PCMCIA SCSI，24×CD-ROM	OTTO
DRM-624X	19,800円	有	無	有	有	3	6×CD	OTTO

松下電器

KXL-800A-N	13,800円	有	有	有	有	3	外付10倍速，PCMCIA SCSI	OTTO

MITSUMI

CRMC-FX400E	5,980円	有	有	有	有	1	4倍速，内蔵IDE	OTTO

MELCO

CDS-S24	24,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CDS-44S	8,000円	有	無	有	有	3	PC-9800･EPSON･DOS/V	ワンダーボックス

MOドライブ

NEC

PC-OD102	3,980円	有	無	無	有	3	5.25"MO	OTTO

Canon

MO-5001S	3,980円	無	無	無	無	3	PCMCIA SCSIカード付640Mポータブル MO	OTTO

緑電子

光館UM-3128	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

YANO

ReoDrive3.5(128M)	9,480円	無	無	無	無	3	外付128MB MO ハーフ フル ケーブル	OTTO

Logitec

LMO480H	27,800円	有	無	無	無	3	3.5"X128MB 230MBオーバライトタイプ	OTTO
LMO450H	23,800円	有	無	無	有	3	3.5"128MB or 230MB	OTTO

デジタルカメラ

EPSON

CP-500	44,800円	有	有	有	有	1	81万画素，2"TFT	OTTO

OLYMPUS

C-820L	36,800円	有	有	有	有	3	ACアダプター 接続キット付	ワンダーボックス

CASIO

QV-200	15,800円	有	有	有	有	1	1.8"TFT，4MBフラッシュメモリ内蔵	OTTO

Canon

PowerShot30	14,800円	有	有	有	有	1	27万画素，1/4型CCD，PCカード型	OTTO

SHARP

VE-LC2	34,800円	有	有	有	有	1	アダプタ・ソフト付	OTTO

SONY

MVC-FD5	37,800円	有	有	有	有	1	38万画素	OTTO

ピクセラ

VisualComunicationSystem	129,800円	有	有	有	有	1	120万画素カメラ，PCI用	OTTO

富士フィルム

FinePix700	74,800円	有	有	有	有	1	150万画素，12"TFT	OTTO
DS-30	42,800円	有	有	有	有	1		OTTO

RICOH

DC-2E	29,800円	有	有	有	有	1	1/4"41万画素，2MB内蔵	OTTO
DC-3	23,200円	有	有	有	有	1		OTTO

ディスプレイ

ICM

LS-2671FN2	24,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

5574-N17	37,800円	無	無	無	無	3	0.28mm，30K~60Khz，1280X1024	OTTO
5574-N15	19,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	OTTO

飯山電機

MF-8517	39,800円	無	無	無	無	3	640×400～1280×1024	イオシス
MF-8217AJ	19,800円	無	無	無	無	3	17""マルチ，ACケーブルのみ	遊基パソコン館
MF-8217J	19,800円	無	無	無	無	3	17""マルチ，ACケーブルのみ	遊基パソコン館

NEC

PC-KM173R	49,800円	無	無	無	無	3	640×400～1280×1024	イオシス
PC-KM173	39,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KM-172	26,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153	25,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ，マルチ，98用	イオシス
PC-TM151	24,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-KM151R	20,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	19,800円	無	無	無	無	3	15""マルチ	遊基パソコン館
PC-TV455	17,800円	無	無	無	無	3	15" 3モード	イオシス
PC-KM151	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KH1512	9,800円	無	無	無	有	3	H98用15"	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	6,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ，ドットピッチ0.31，98用	イオシス
PC-KD854n	5,500円	無	無	無	無	3	14"ディスプレイ，ドットピッチ0.39，98用	イオシス
PC-KD882	3,800円	無	無	無	無	3	98用24K	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD881	2,000円	無	無	無	無	3	15""，ドットピッチ0.28mm，640X400	遊基パソコン館

ENDEAVOR

ED-1528A	17,800円	無	無	無	無	3	15""マルチ	遊基パソコン館

COMPAQ

171FS	27,800円	無	無	無	無	3	17""マルチ	遊基パソコン館

SHARP

CZ-855DE	17,800円	有	無	無	無	3	X1用，TV付	情報ハウス

SONY

CPD-17SF8R	44,800円	有	無	無	有	3	17"マルチモニタ	ワンダーボックス
CPD-17SF8	39,800円	無	無	無	無	3		OTTO
CPD-17SF8	39,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ，トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク
CPD-17SF7	37,200円	無	無	無	無	3		OTTO
CPD-1739	29,800円	無	無	無	無	3	17""マルチ	遊基パソコン館

ティアック

DM-71F	29,800円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン	OTTO

NANAO

FLEXSCAN F347	39,800円	無	無	無	無	3	640×480～1280×1024	イオシス
FlexscanF557	39,800円	無	無	無	無	3		OTTO

日本ヒューレット・パッカード

A4032A	28,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ，トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク

日立

CM1587MJ	29,800円	有	有	有	有	1	15"マルチモニタ	ワンダーボックス

MAG

MX17H	49,800円	無	無	無	無	3	640X480~1280X1024，トリニトロン	イオシス

三菱電機

RD17Y	39,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ，640X400~1280X1024	イオシス
FA34WEX	19,800円	無	無	無	無	3	14"マルチ，X68K・TOWNS・Mac OK	イオシス
RD-15D II	17,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	OTTO
RD-15DS II	17,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	OTTO
RD-15G	17,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	OTTO

プリンタ

Apple

LaserWriterPro	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
ColorStyleWriter2200	16,800円	無	無	有	有	3		OTTO
StyleWriter	11,800円	無	無	無	無	3	インクジェット，Mac用，ドライバ付	イオシス
ColorStyleWriter2400	9,800円	有	無	有	有	3	Mac専用カラージェットプリンタ	ワンダーボックス

NEC

PC-PR700JH	59,800円	有	無	無	無	3	OA用ドットプリンタ	OTTO
PC-PR700XH	39,800円	無	無	無	無	3	160dpi，水平ドットプリンタ	遊基パソコン館
PC-PR101/J400	24,800円	有	有	有	有	1	A4，98・DOS/V対応	ワンダーボックス
PC-PR201/63A	24,800円	無	無	無	無	3	160dpi，ドットプリンタ	遊基パソコン館
PC-PR101/60	22,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-PR201/60	19,800円	無	無	無	無	3	160dpi，ドットプリンタ	遊基パソコン館
PC-PR700JH	19,800円	有	無	無	有	3	シリアルドットプリンタ	ワンダーボックス
PC-PR700J	17,800円	無	無	無	無	3	PR系，15"ドットインパクト，水平プリンタ	イオシス

EPSON

PM-2000C	52,800円	有	有	有	有	1	A3対応フォトマッハ	ワンダーボックス
PM-750C	26,800円	有	有	有	有	3	A4，フォトマッハジェット	ワンダーボックス
VP-5000	22,800円	無	無	無	無	3	ESC/P，15"ドットインパクト	イオシス
MJ-510C	9,800円	有	有	有	有	2		フレックス四日市

Canon

LBP-A404F	19,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
BJC-35V2	15,800円	無	無	無	無	3	ポータブルカラープリンタ，720X360dpi	OTTO
BJC-240J	11,800円	有	有	有	有	3	BJカラー，A4，ハガキ，新品インク付	OTTO
BJC-400J	9,980円	無	無	無	無	3	新品インク付	OTTO

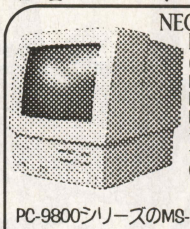
SHARP

CZ-8PC1	12,800円	有	無	無	有	3	X1/X68000用	情報ハウス

日本ヒューレット・パッカード

DeskWriter600	14,800円	有	無	無	有	3	JET	OTTO
DeskWriter550C	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO
DESK Writer560C	6,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

詳しくは巻末の広告にて



NEC
PC-9801 CS5
CPU :i386SX-16
RAM :1.6MB
HDD :40MB
FDD :3.5"×2
モデム:内蔵2400BPS
音源:FM音源
CRT一体型モデル

PC-9800シリーズのMS-DOSゲーム専用に最適！

大特価 ¥12,800

新品・中古に関わらず
業者価格にて 高額買取
けっこう安く 全国通販
とにかく今すぐTEL!!
ホームページもアクセス
お待ちしております

TEL (06) 631-6695
FAX (06) 631-6697
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13
営業時間 11:00〜19:00 年中無休
http://www.iosys-net.com/
sales@iosys-net.com
イオシス
IOSYS

Panasonic

FS-PA1	10,000円	有	無	無	無	3	MSX用	情報ハウス

富士通

XJ-500	9,980円	有	無	無	有	3	バブルジェットカラー, A4, ハガキ	OTTO

スキャナ

EPSON

GT-8500	29,800円	無	無	無	有	3	A4フルカラー/400dpi	OTTO
GT-8000	27,800円	有	無	無	無	3	A4フルカラー/400dpi	OTTO
GT-5500WINS	26,800円	有	有	有	有	2	A4, 解像度 400dpi	ワンダーボックス
GT-6500ART2	19,800円	無	無	有	無	3	Mac用フラットヘッド	OTTO

Canon

CanonScan300S	14,800円	有	無	無	有	3	ペーパースキャナ	OTTO

VISIONEE

PAPER PORT Vx	9,980円	有	無	無	有	3	400dpi, 小型ペーパースキャナ	OTTO

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-PVR3D4/PCI	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-DR2/VLB	8,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

アライドテレシス

CenterCOM LA-PCI	5,000円	有	有	有	有	2		フレックス四日市

NEC

PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	FM音源ボード	イオシス

ODP／メモリ

XLR8

PowerEdge604e/225	89,800円	有	無	有	無	3		OTTO

SUN

SparcCPUモジュール	19,800円	無	無	無	無	3		OTTO
superSPARC	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO

NEWER

MAX Power604e	59,800円	有	有	有	有	1	PowerMac用デュアルCPU	OTTO

MELCO

98内蔵 8M	11,800円	無	無	無	無	3		イオシス
HSP-16E-A	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO
ENA-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/A用 8M RAM	イオシス
ENR-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/R用 8M RAM	イオシス
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/T用 6M RAM	イオシス
ENP-16M	6,000円	無	無	無	有	3	NEC98ノートNe2･Nd用	ワンダーボックス
98内蔵 4M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
98汎用 4M	5,500円	無	無	無	無	3		イオシス
EAB-4000	5,000円	無	無	無	有	3	NEC98BX･BA･Ae･Ap用	ワンダーボックス

Logitec

72P パリ付 70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72P パリ付 70ns 8M(2枚)	4,500円	無	無	無	無	3		イオシス

その他

アイ・オー・データ機器

GV-VCP/PCI	4,500円	有	無	有	有	3	ビデオキャプチャボード	ワンダーボックス

SHARP

CZ-8RL1	10,000円	有	無	無	無	3	X1用データレコーダー	情報ハウス

MELCO

WSN-V2	9,800円	有	無	有	有	3	ウインドウアクセラレータ+PCMサウンド	ワンダーボックス
EUB-HOM	9,000円	有	無	有	有	3	PC-9801BA･BX用CPU 120MHz	ワンダーボックス
HND-33QP	7,000円	有	無	有	有	3	PC-9821Ne2･Nd 133MHz	ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-2 CTNビル7F ℡.03-5256-5001
■パシフィックネット：〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル ℡03-3733-1441
■情報ハウス：〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-307 ℡0462-57-1605
■遊基パソコン館：〒320-0851 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 ℡028-635-1351
■マイコンショップ川口：〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 ℡048-222-8655
■ビットマップ：〒350-0222 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ℡0492-89-2369
■フレックス四日市：〒510-0074 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ℡0593-53-7503
■イオシス：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ℡06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ℡06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984-0805 宮城県仙台市若林区南材木町34 ℡022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

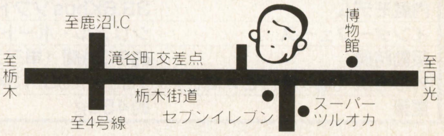
商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00〜PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南



INFORMATION CATCH UP

インフォメーション キャッチ・アップ

今月の注目キャッチアップ

基本ソフト

Windows98の発売日が決定！

マイクロソフト　Windows98日本語版

期待の新基本ソフト『Windows98日本語版』が，7月25日に発売されるとマイクロソフトから発表がありました。これは，6月25日に発売された英語版から30日後ということになります。

また，7月25日以降出荷されるパソコンにも，基本ソフトとしてWindows98日本語版が導入される予定です。

Windows98日本語版のパッケージ販売では，Windows3.1，Windows 95からのアップグレードに対応した『アップグレード・パッケージ』と，Windows98をフル導入できる『通常パッケージ』の2タイプが発売されます。

ともにオープン価格ですが，マイクロソフトでは，アップグレード・パッケージが13,800円，通常パッケージが24,800円程度になるだろうと予測しています。

対応機種は，DOS／Vパソコンと NECのPC-9800シリーズ。一つのパッケージに，両機種に対応したデータが同梱されています。

またこれとは別に，NECのPC98-NXシリーズ対応のWindows98日本語版が，NECから同日に発売される予定です。こちらは，アップグレード版が16,000円，通常版が35,000円となっています。

■問い合わせ先

カスタマーインフォメーションセンター

☎03-5454-2300

■ホームページ

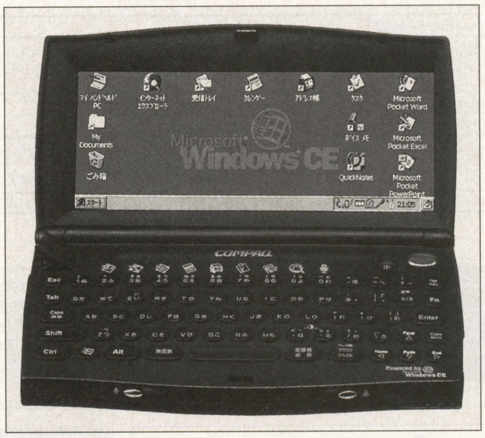
http://www.microsoft.com/japan/

★★

ハンドヘルドPC

コンパックがハンドヘルドPCを投入！

コンパック　Cシリーズ2010c，Cシリーズ810



WindowsCEを搭載した携帯情報端末として，カラーモデル『Cシリーズ2010c』（価格120,000円）とモノクロ・モデル『Cシリーズ810』（価格92,000円）が，コンパックより発売されます。

携帯情報端末の命ともいえるのが，ボディサイズと重量。このCシリーズでは，186×100×41mmというサイズと，カラーモデルで540g，モノクロモデルで450gという小型／軽量を実現しており，携帯性に優れた製品となっています。

紛失したときのデータ流出を防ぐパスワード設定ができるので，個人情報の管理も万全です。

CPUには，MIPSベース75MHzプロセッサを使用し，カラーモデルで20MB，モノクロモデルで8MBのメモリを搭載。また，通信機能として33.6Kbpsソフトウエア・モデムを内蔵しており，電話回線を使ったデータ送受信にも対応しています。

その他にもスピーカ，マイク，640×240ドット表示可能な液晶ディスプレイなどを標準装備しています。

拡張オプションとして，増設用16MBメモリ，ACアダプタ，10MB-ATAフラッシュ・メモリカード，外付けバッテリ・チャージャ，カー・アダプタなど，さまざまな機器が用意されており，用途に応じて機能を拡張できるようになっています。

一度使いだすと，手放せなくなるほど便利なのが，携帯情報端末の特徴です。システム手帳がふくれ上がって，整理が大変というような人には，最適の製品といえるでしょう。

Cシリーズ主なモデルとその仕様

モデル名	Cシリーズ810	Cシリーズ2010c（カラーモデル）
CPU	MIPSベース75MHz	
メモリ	8MB	20MB
画面表示	640×240ドット	
内蔵モデム	33.6Kbpsソフトウエアモデム	
インターフェース	シリアル・ポート（RS-232C），IrDA準拠赤外線ポート	
駆動時間	約20時間（単三アルカリ電池×2）	約3時間（付属バッテリ）
外形寸法（幅×奥行き×高さ）	186×100×34mm	
重量	約450g	約540g

■問い合わせ先

コンパック ハンドヘルドPCサポートセンター

☎0120-178589

■ホームページ

http://www.compaq.co.jp/

デジカメ

手軽なデジタル・スチルカメラ2機種，新発売！

富士フイルム　FinePix500，CLIP-IT50

『FinePix500』（7月12日発売予定，価格74,800円）と『CLIP-IT50』（価格39,800円）は，どちらも，これまでにない高画質を実現したデジタル・カメラです。

FinePix500は，1／2インチ150万画素CCDを搭載。一般向けデジタル・カメラの中で，群を抜く高画質を実現，しかも80,000円を切る低価格となっています。

レンズには，170本／mmの超高解像度フジノン・レンズを採用。0.3％以下の歪み率を実現し，風景だけでなく，接写時でもクリアで自然な画像が得られます。

電源は，専用ACアダプタとニカド充電池を採用。単三乾電池も使用できるので，旅先でバッテリ切れになって困ることもありません。

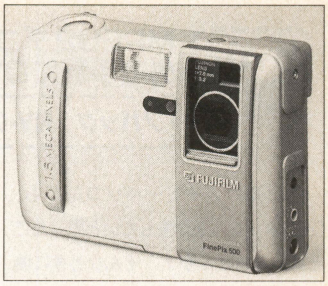
FinePix500が高画質を求めるパワーユーザー向けなら，CLIP-IT50はデジタル・カメラを楽しむ人向けの製品といえるでしょう。CLIP-IT50には，遊び心たっぷりのエフェクト機能がたくさん用意されています。

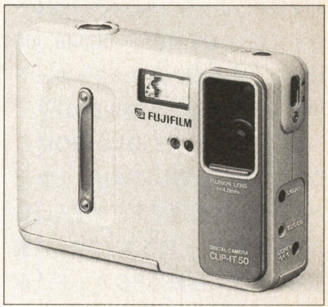
撮影した画像に，スリム，ワイド，凸レンズ，凹レンズ，ゴールドなど，さまざまな加工を施して記録することが可能。パソコン上でしかできないような加工が，カメラ本体だけで簡単にできてしまいます。

また，撮影した画像を素早くチェックできるマルチ9画面再生，2倍／4倍再生ズーム，自動再生など，再生補助機能も豊富。まさに，ホビーユースにピッタリの製品です。

■問い合わせ先
富士フイルム お客様コミュニケーションセンター
☎03-3406-2981

■ホームページ
http://www.fujifilm.co.jp/products/





デジタル・スチルカメラ主な仕様		
モデル名	FinePix500	CLIP-IT50
撮像素子	1／2インチ150万画素CCD	1／4インチ35万画素CCD
記録媒体	スマートメディア（3.3V／5V対応）	
記録形式	Exgif Ver2.1	
記録枚数	FINE：約12枚，NORMAL：約23枚 BASIC：約46枚（8MBカード使用時）	FINE：約90枚，NORMAL：約124枚（8MBカード使用時）
レンズ	F3.2／F8切り換え，f=7.6（35mm換算35mm相当）	f=4.0mm（35mm換算38mm相当）
液晶モニタ	1.8インチ液晶	
電源	単三電池×4本，ニカド充電池，ACアダプタ	

★★★

デジカメ

高画質デジタル・スチルカメラが低価格で！

コニカ　Q-M100V

コニカから発売される『Q-M100V』（価格69,800円）は，カメラ・メーカーならではのこだわりを見せた製品となっています。

デジタル・カメラではおざなりになりがちなレンズに，高性能ヘキサノン・レンズを採用。精度の高いオート・フォーカス機能と合わせて，画質の向上に貢献しています。

高画質を実現しながら，パスポート・サイズを実現。重量も290gと軽量なので，長時間の持ち運びや使用も苦になりません。

4枚連写やデジタル2倍ズーム機能を搭載しており，高速で動く被写体の撮影や，遠くの被写体を撮影するときなど，さまざまな用途が期待できます。

その他，日中の人物撮影の失敗を防ぐ日中シンクロ機能，安定した撮影を可能にする光学実像式ファインダ，テレビに画像出力できるビデオ出力端子，テレビ出力時のNTSC／PALの切り換えなど，多くの機能が装備されています。

オプションである，ACアダプタやコンパクト・フラッシュ・メモリカード以外に，パソコンとの接続に欠かせない『PC接続キット』（価格12,000円）が用意されています。パソコンとの連携を考えるなら，接続キットも本体と一緒に購入しましょう。

■問い合わせ先
コニカサービス
☎042-587-1044

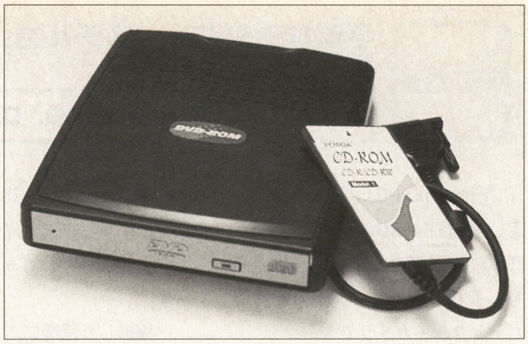
■ホームページ
http://www.konica.co.jp/q-m100v/

Q-M100V主な仕様	
撮像素子	1／3インチ108万画素CCD
記録媒体	コンパクトフラッシュカード
記録形式	Exgif Ver2.1
記録枚数（4MBカード使用時）	スーパーファイン：10枚 ファイン：20枚 エコノミー：50枚
レンズ	F2.8／f=6.0mm（35mm換算39mm相当）
液晶モニタ	1.8インチ液晶
電源	単三電池×4本，ACアダプタ（オプション）

DVD-ROMドライブ

MPEG2デコーダ・カード 外で手軽にDVD-Videoが楽しめる！

ノバック　NV-DV2101，NV-DV5000



外出先のノート・パソコンでも，DVDタイトルを再生したいと思ったことはありませんか？　そんなときに便利なのが，ポータブルDVD-ROMドライブ『NV-DV2101』（価格48,000円）と，MPEG2デコーダ・カード『NV-DV5000』（価格49,800円）。

NV-DV2101は，DVD-ROMとCD-ROMに対応しており，それぞれ2倍速，16倍速でデータ読み出しができます。サイズもコンパクト，重量も，付属の接続用PCカード込みで490gと軽量。携帯用として，十分持ち運べる重さといえるでしょう。

MPEG2デコーダ・カードであるNV-DV5000は，MPEG2データのほか，MPEG1やVideoCD2.0にも対応。さまざまなビデオデータの再生をサポートしています。再生時の解像度は720×480ドット。約16万色表示で，30フレーム／秒の再生が可能です。

出力端子としてSビデオ端子，コンポジット出力端子，ドルビープロロジック対応ステレオ出力端子が搭載されており，外部モニタへ出力できるようになっています。

■問い合わせ先

ノバック

☎03-3817-8711

■ホームページ

http://www.novac.com/

★★

CD-ROMドライブ

24倍速ポータブルCD-ROMドライブ登場！

パイオニア　PCP-PR24A

パイオニアから発売された『PCP-PR24A』（価格34,800円）は，厚さ24.3mmながら，24倍速，シークタイム70msという高速データ転送を実現した，ポータブルCD-ROMドライブ。

270gという軽量さとあわせて，長時間の持ち運びにも適した製品となっています。また，高速モードの24倍速に加え，より確実なデータ読み出しをするための10倍速モードも搭載。ディスクを一定の速度で回転させるCAV方式により，マルチメディア・タイトルの再生や大容量データの読み込みに効果を発揮します。

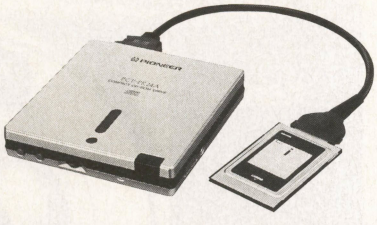
■問い合わせ先

パイオニア パソコンインフォメーションセンター

☎03-3495-6640

■ホームページ

http://www.pioneer.co.jp/



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

スキャナ

USB対応で使いやすさアップ！

NEC　MultiReader PC-IN700／300U

USBインターフェースをいち早く取り入れ，対応周辺機器を発表しているNECから，新たにUSBインターフェース対応スキャナ『PC-IN700／300U』（価格37,800円）が発売されました。

USBインターフェースに対応しているので，パソコンの電源を入れたまま接続，取り外しが可能です。

色判別能力は，RGB各色10ビット入力に対応。約10億色の判別ができ，より高品質な取り込みが可能になっています。

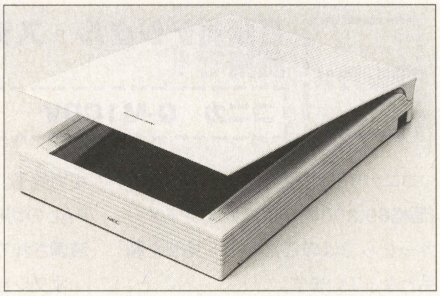
■問い合わせ先

NEC パソコンインフォメーションセンター

☎0120-60-9821

■ホームページ

http://www.nec.co.jp/98/



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

スピーカ

高音質サウンドをパソコンで再現！

オンキョー　GX-70A

『GX-70A』（価格19,800円）は，あなたのサウンド環境を，レベルアップさせてくれるステレオ・スピーカです。

スピーカの振動板に，新開発のシルクOMFを採用。振動板から発生する雑音成分が少なく，余韻感を含む微少信号の再現力に優れています。

木製キャビネットの採用，金メッキのコンポジット端子や，合計出力30Wのアンプを内蔵するなど，音響メーカーならではのこだわりを感じさせるスピーカとなっています。

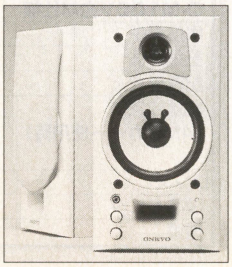
■問い合わせ先

オンキョーMM事業部

☎0720-31-4221

■ホームページ

http://www.onkyo.co.jp/



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ヘッド・マウント・ディスプレイ

どこででも手軽に大画面を楽しめる！

ソニー　PLM-A55

大画面モニタが楽しめるヘッド・マウント・ディスプレイ“グラストロン”に，新モデル『PLM-A55』（価格77,000円）が登場しました。

重量を前モデルに比べ大幅に軽減させ，なんと1／2以下の150gまで軽量化させています。また，頭部に固定するベルト部分に，超弾性合金ワイヤを採用。長時間使用に耐えられる装着感を実現しました。

液晶部分には，0.7インチ18万画素のLCDを2枚使用し，2メートル先に52インチ相当のモニタがあるかのような臨場感が得られます。

■問い合わせ先

ソニー　お客様ご相談センター

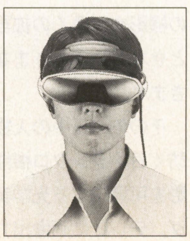
☎03-5448-3311（東京）

☎052-232-2611（名古屋）

☎06- 539-5111（大阪）

■ホームページ

http://www.sony.co.jp/index-j.html



カーナビシステム

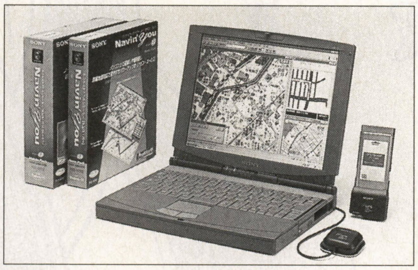
パソコン上でカーナビの操作ができる！
ソニー　Navin' You Ver.2.0

車載型のカーナビでは画面が小さく，使いにくいと思っている人は多いでしょう。そんな人におすすめなのが，ソニーより発売された，ノート・パソコンに搭載できるカーナビ・システム『Navin' You Ver.2.0』（価格59,800円）です。

使用方法は簡単。必要なソフトをパソコンに導入して，パソコンのPCカード・スロットにGPSアンテナを取り付けるだけ。これで，パソコンによるリアルタイム・ナビゲーション・システムが構築できます。

■問い合わせ先
ソニーVAIOカタログセンター
☎03-5454-0700

■ホームページ
http://vaio.sony.co.jp/software/



アンインストール支援ソフト

Windows98環境を簡単に導入できる！
エー・アイ・ソフト DiskX Tools Ver4.0 with WinStart98

エー・アイ・ソフトから，Windows98をスムーズに導入するツール『WinStart98』と，不要なアプリケーションを削除するアンインストーラ『DiskX Tools Ver4.0』が同梱されたパック製品『DiskX Tools Ver4.0 with WinStart98』（価格9,800円）が7月10日に発売されます。

WinStart98では，Windows95からWindows98へのアップグレード時に起こりうる障害を事前に調べ，障害なくWindows98へ移行するためのソフトです。

■問い合わせ先
エー・アイ・ソフト
☎03-3376-7122

■ホームページ
http://www.aisoft.co.jp/

★★★

ディスプレイ

高性能CRTディスプレイが低価格で手に入る！
飯山電機　S702G

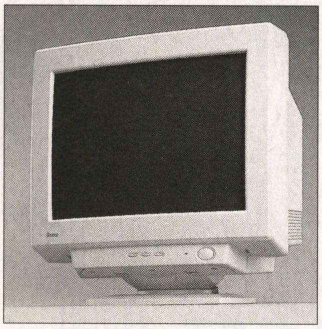
高性能で低価格ディスプレイを発売している飯山電機から，17インチ・ディスプレイ『S702G』（価格54,800円）が発売されました。

画面表示の美しさに関係する周波数帯域は，水平周波数27.0～96kHz，垂直周波数は50～160kHzと，非常に高いスペックを誇ります。

ブラウン管表面には，外光反射と静電気帯電を防止する特殊コーティングが施されており，これで，画面の映り込みによる目の疲労緩和をはかっています。

■問い合わせ先
飯山電機　☎03-3231-8401

■ホームページ
http://www.iiyama.co.jp/



ディスプレイ

液晶ディスプレイが普及価格帯で登場！
富士通　VL-1420T

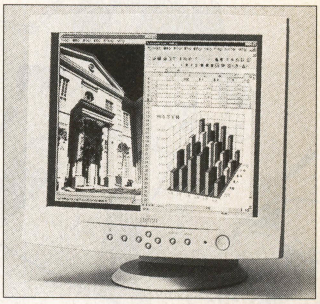
富士通の『VL-1420T』（価格198,000円）は，16インチ・ディスプレイ相当の表示領域を持ちながら，20万円を切る低価格を実現したお買い得な液晶ディスプレイ。

接続はアナログ・インターフェースを採用しており，現在のディスプレイとの交換が簡単に行なえます。

なお，上位モデルとして，17インチ相当の表示領域を持ち1,619万色表示可能な『VL-1510T』（価格248,000円）も同時発売されます。

■問い合わせ先
富士通 FMインフォメーションサービス
0120-89-4321

■ホームページ
http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/



★★★

アクセサリ

ゲームソフトの持ち運びに使おう
ホリ電機 CDケース付きメモリカードケース

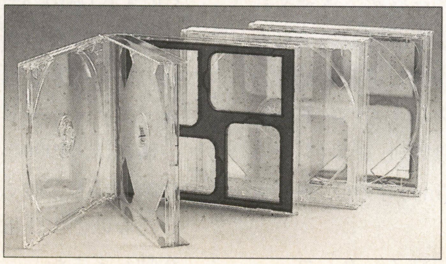
ホリ電機から，プレイステーションのCD，メモリカード，解説書を一緒に入れて持ち運べるケース『CDケース付きメモリカードケース』（価格450円）が発売されました。

CDケース型なので，CD-ROMソフトと一緒に並べて収納できます。

また，ケース一つでメモリカード4枚とCD2枚，ソフトの解説書も収納できるので，ゲームの保管や整理，持ち運びなどに非常に便利。

半透明のホワイト，ブラック，ブルーの3色が用意されています。

■問い合わせ先
ホリ電機
045-933-9611



イベント

老舗のマルチメディア・コンテスト開催
NEC　NECマルチメディアアート大賞'98

今年で11年目を迎えるマルチメディアアート作品コンテストの『NECマルチメディアアート大賞'98』が今年の募集を開始しました。今回の募集部門は，以下の三部門です。

●学校の授業でパソコンを活用し，作成した作品を対象とする「学校・児童・生徒部門」
●家庭で子供と一緒に作った作品を対象とする「ファミリー部門」
●子供をテーマとした作品が対象の「マルチメディアアート部門」

各部門共通でグランプリが1組，審査員特別賞が5組のほか，各部門ごとに金賞などが設置されています。

応募する作品は，パソコンを使用して制作された未発表オリジナル作品であることが条件です。

学校からの応募をはじめ，一般からの応募も受け付けています。

■問い合わせ先
NECマルチメディアアート大賞事務局
03-3441-5048

■ホームページ
http://www.meshnet.or.jp/nec_mmart

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE＃39「速い，大きい，…安い？メモリとHDD」

BY くり ひろし

★メモリもハードディスクも，本当にどんどん低価格化・大容量化が進んでいます。もっとも，動かすOSやアプリケーションの要求するメモリサイズやディスク容量もどんどん増えていますから，まるでイタチごっこです。正直，どれがお買い得というのはあまりなくて，必要なときに必要な容量のものを買うのが正解かもしれません。

★メモリは大きいほうが良いのですが，一方ハードディスクは必ずしも大容量がいいとは限りません。万一ディスクがクラッシュした場合のダメージは，容量の大きいほど高いわけです。マメにバックアップをとる必要がありますが，容量が大きければそれだけバックアップを取るのも大変です…。むずかしいところですね。

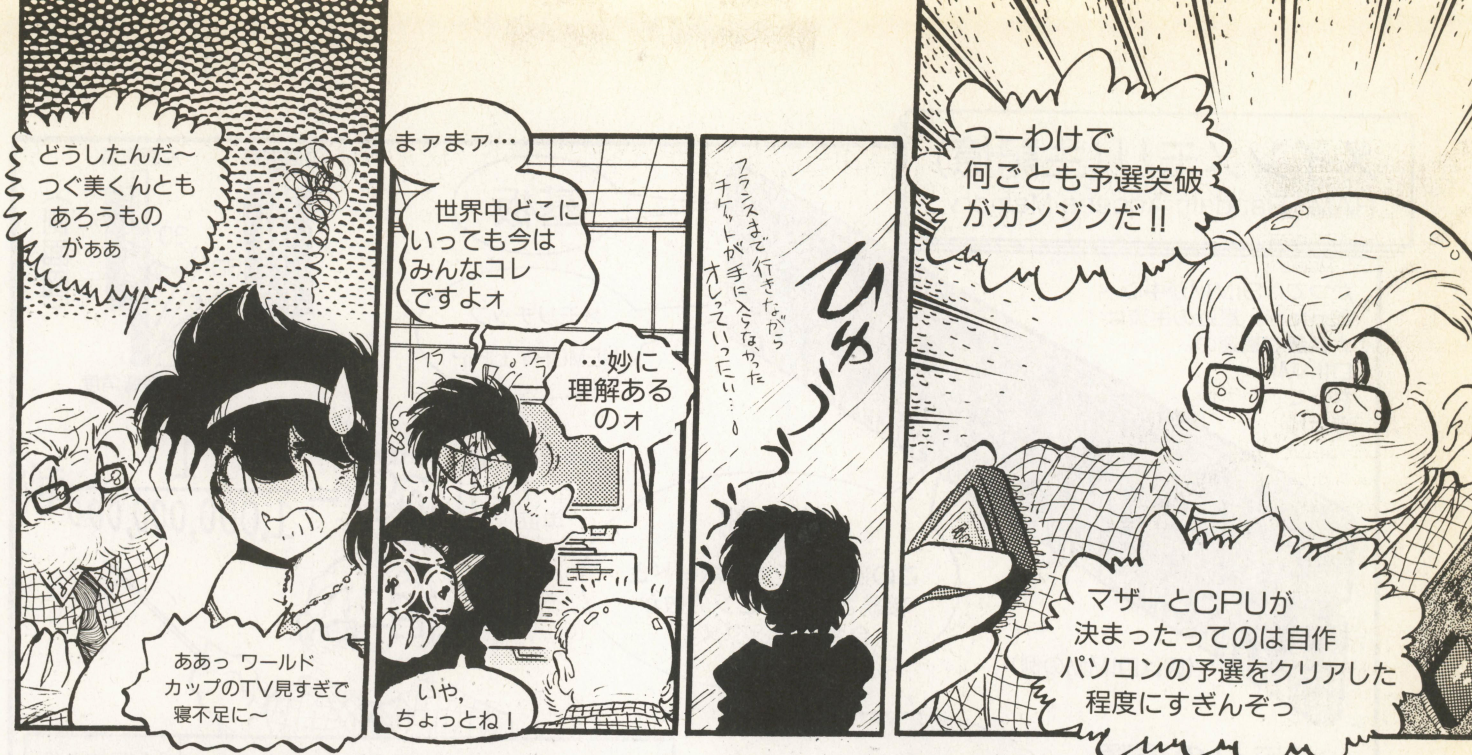
★スワップ(SWAP：交換)領域は，いくつものアプリケーションを同時に動作させて，メモリが不足した場合，展開しきれないプログラムやデータを，メモリに展開したイメージのまま，容量の十分なハードディスクへ一時的に退避させるために使われます。その場合もハードディスクの速度が大きく影響します(ちなみにスワップ領域はWin95等のOS側で設定されます)。

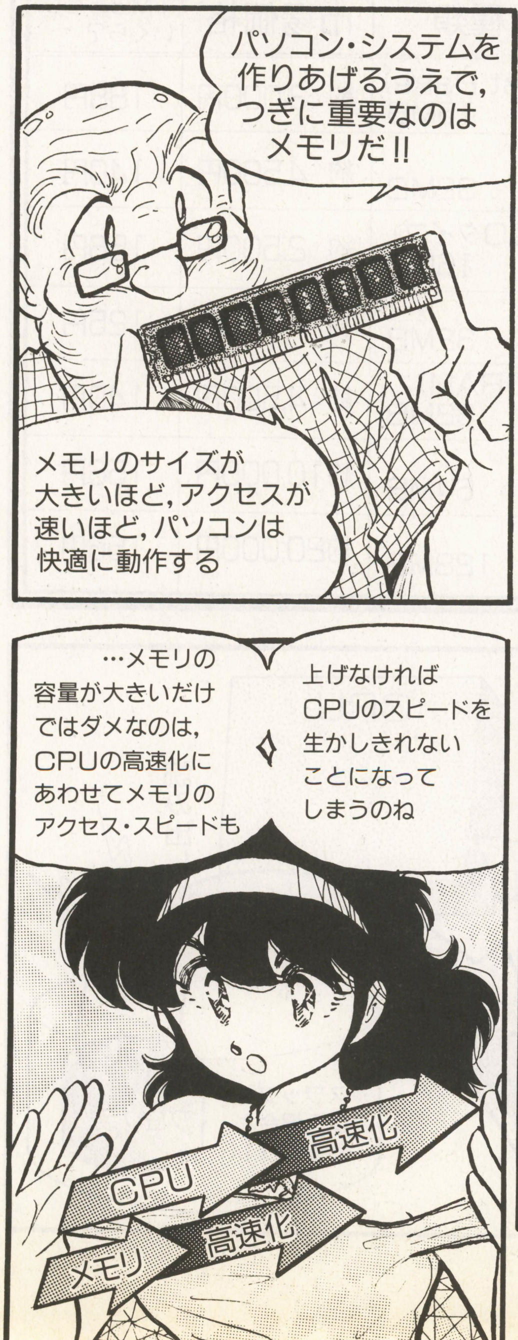
★ハードディスクの接続インターフェースには，他にSCSIもありますが，インターフェース・ボードの増設が必要で，価格もIDEよりやや高くなるので，サーバーマシン用に主に使われます。

★ちなみに，インターフェースの規格はだいたい上位互換で作られていますから，Ultra ATAのハードディスクをUltra ATA非対応のマザーボードに接続できますが，能力は発揮しきれません。

★メモリ，ハードディスクの1MBあたりの価格は，1998年6月時点での秋葉原価格調査にもとづく市場実勢価格から算出したものです。市場価格は時期によって変動しますから，悪しからず。

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

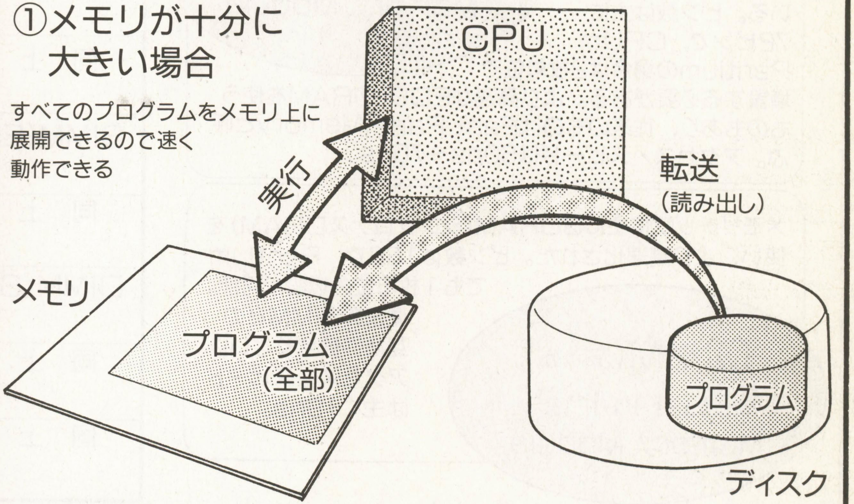




☆メモリサイズはなぜ大きいほうがいいか☆

①メモリが十分に大きい場合

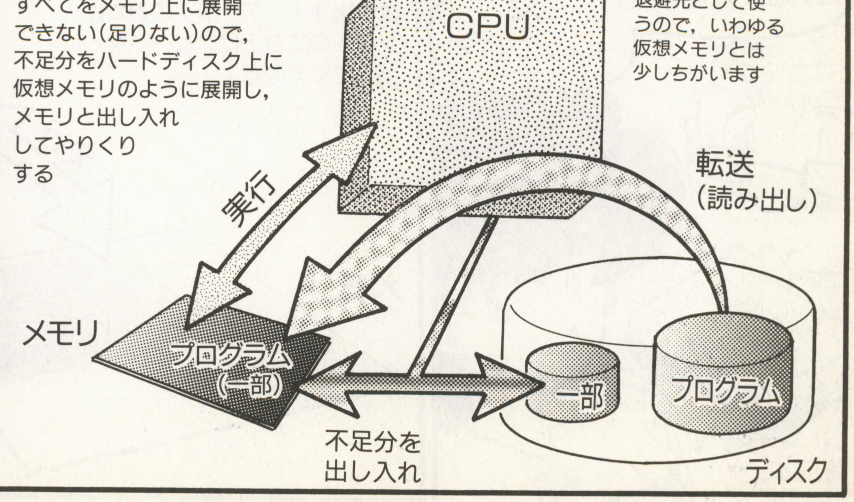
すべてのプログラムをメモリ上に展開できるので速く動作できる



②メモリがあまり大きくない場合

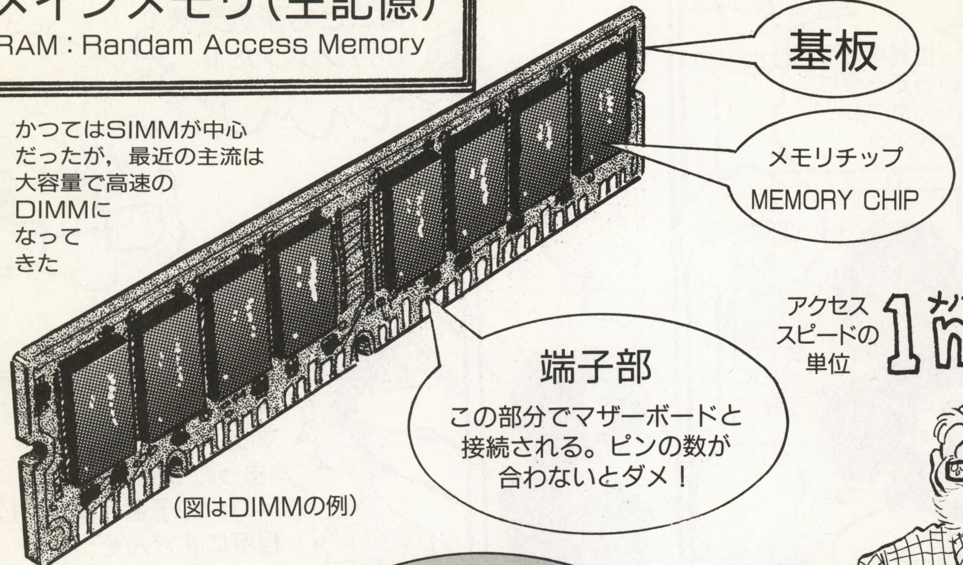
すべてをメモリ上に展開できない(足りない)ので,不足分をハードディスク上に仮想メモリのように展開し,メモリと出し入れしてやりくりする

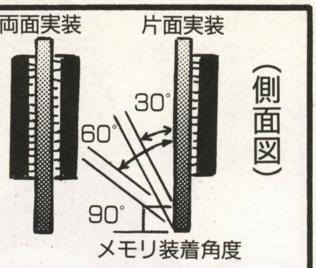
※スワップ(SWAP)はメモリ・イメージの退避先として使うので,いわゆる仮想メモリとは少しちがいます



メインメモリ(主記憶)

RAM : Randam Access Memory





アクセススピードの単位 1ns(ナノセカンド) $= \frac{1}{1,000,000,000}$ 秒

メモリの種類

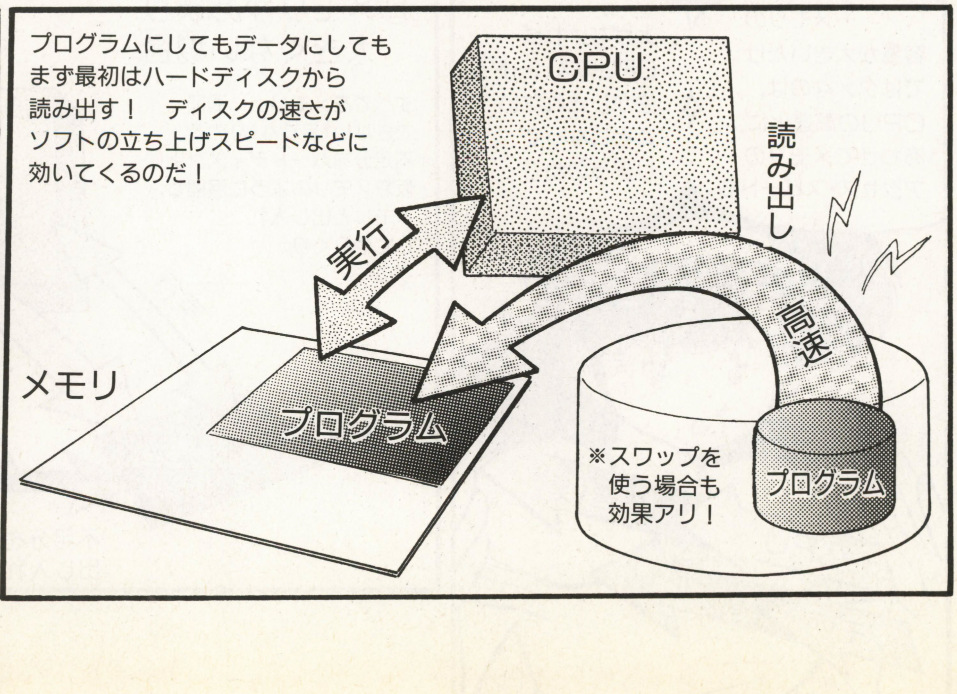
SIMM(シム)
Single In-line Memory Module

DRAM(Dynamic RAM)で構成されている。ピン数は主に72ピンで，CPUがPentiumの場合は2枚単位で増設する必要がある。より高速なEDO-DRAMを使うものもあり，従来のものはFast Page Memoryと呼ぶ。アクセス・スピードは60ns〜70ns。

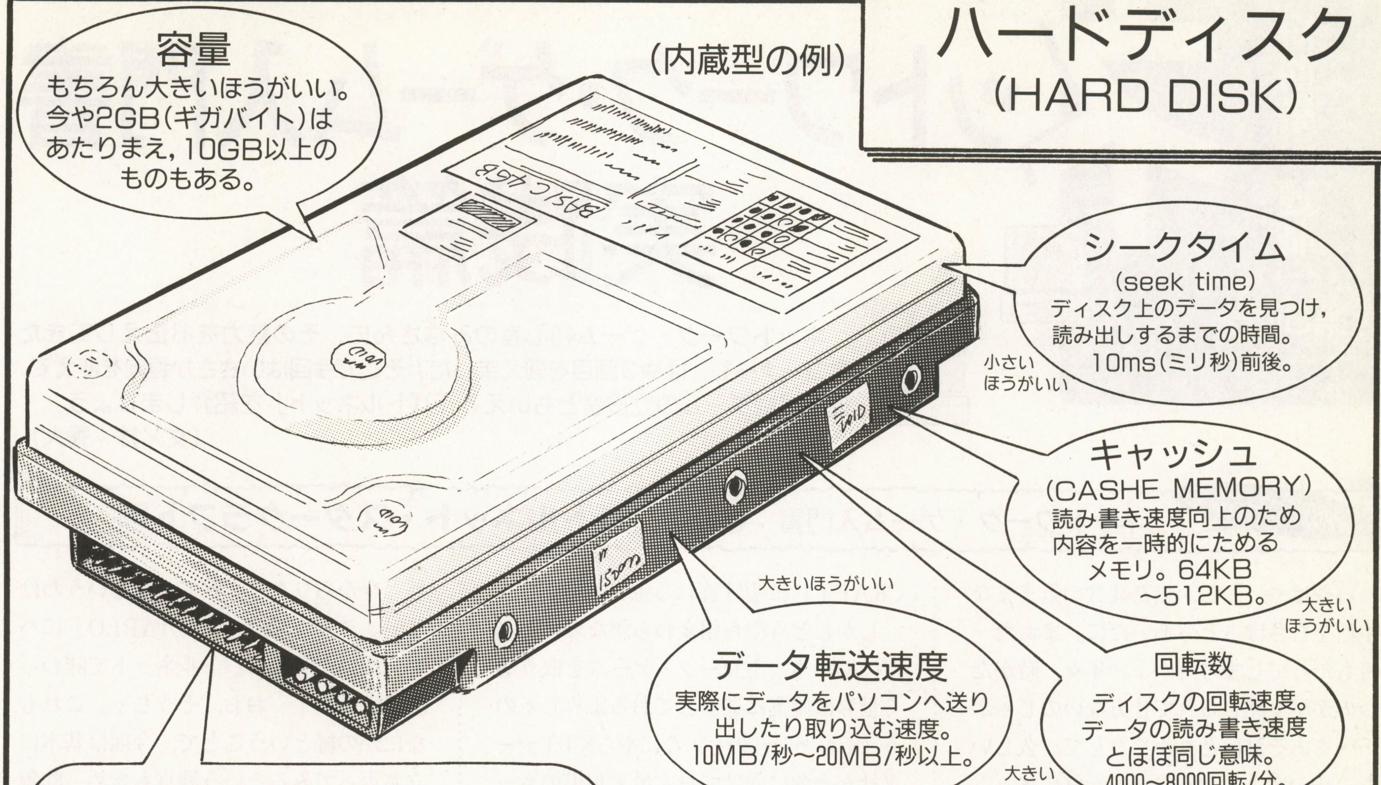
DIMM(ディム)
Dual In-line Memory Module

メモリチップに主にSDRAM(シンクロナスDRAM)を使い，より高速化された。ピン数は168で，Pentiumでも1枚単位の増設が可能。従来のSIMMとの互換性は全くない。アクセス・スピードは主に10ns。

メモリ種類	市場価格	1MBあたりいくら？
SIMM(Fast Page) 16MB	約 3,000円	188円
同　上 32MB	約 4,500円	140円
SIMM(EDOタイプ) 16MB	約 2,500円	156円
同　上 32MB	約 4,000円	125円
DIMM(SDRAM) 32MB	約 4,500円	140円
同　上 64MB	約10,000円	156円
同　上 128MB	約20,000円	156円



ハードディスク
(HARD DISK)



接続インターフェース

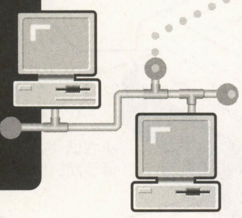
一般にDOS/Vパソコンの場合の主ハード
ディスク(プライマリディスクという)はIDE
(Integrated Drive Electronics)と呼ばれる
インターフェースでマザーボードと接続される。
データ転送速度の向上などによっていくつか
規格があり，現在は最大33MB/秒の
サポートをするUltra ATAが主流。
もちろん，ハードディスクとマザーボードの両方が
Ultra ATAをサポートしていなければならない。

ハードディスク容量(例)	市場価格	1MBあたりいくら?
3.2GB (Fast ATA)	約20,000円	6.25円
4.3GB (Ultra ATA)	約25,000円	5.81円
6.4GB (Ultra ATA)	約30,000円	4.68円
8.4GB (Ultra ATA)	約40,000円	4.76円

すべてのネットワーク・ゲーム初心者におくる

短期集中連載 第3回

ネットワーク・ゲーム入門書 実践篇



ネットワーク・ゲーム初心者のみなさんに，その魅力をお伝えしてきた本コーナーも，はや3回目を迎えました。そこで今回はいささか趣向を変えて，通信対戦ブームの立役者ともいえる「バトルネット」を紹介しましょう。

（文／林　秀人）

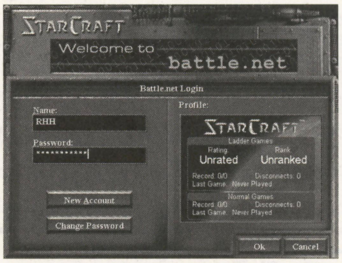
魔術師アールの　ネットワーク・ゲーム入門書　巻の四　バトルネット・スタークラフト篇

いやはや，わしが無為徒食の気ままな生活をむさぼっとるあいだに，まぁた一月（ひとつき）もたってしまったかよ。年々，時がたつのが早く感じられて仕方ないのじゃが……まぁそれはともかくとして。久しいな，皆の衆よ。どうじゃ，元気にネットワークの世界で遊んでおるかな？　わしはといえば，相変わらず東風荘と『STARCRAFT』に明け暮れる毎日じゃ。

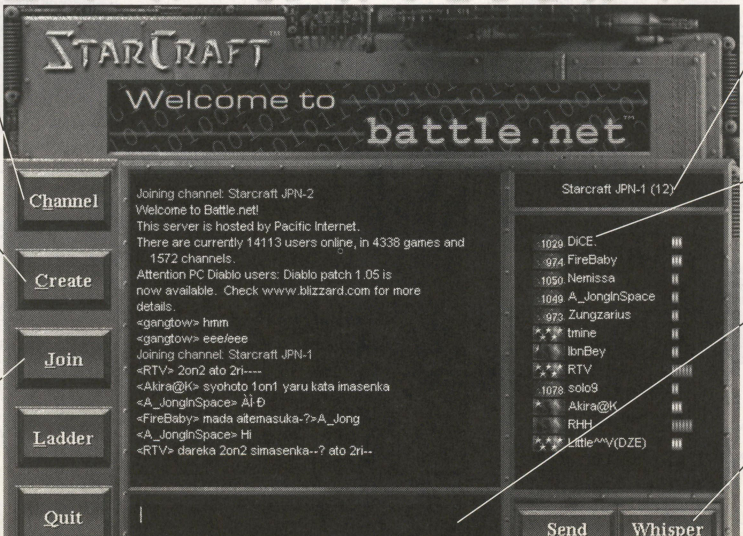
しかしどうやら相変わらずなのはわしだけで，ネットワーク・ゲームを取り巻く世界は確実に進歩しておるようじゃのう。それというのも，なにやらNTTデータ社が今冬に向けて日本最大規模のネットワーク・ゲーム・サービスを計画しているらしくての！　わしのような老骨でも，今からワクワクしておるというわけじゃ。こんな感動は，『DIABLO』にハマっていた時分にバトルネットで味わって以来かの！　おお，そうじゃ。これもなにかの縁ということで，今回は基本に立ち返ってみるという観点も含め，昨年一大ブームを巻き起こしたバトルネットを紹介していくとしよう。

バトルネットとはなんぞや？

さて，ではさっそく説明していくとしようかの。バトルネットというは，BLIZZARD社が運営している無料の通信ゲーム・サービスのことで，現在では同社の『DIABLO』と『STARCRAFT』でのみ楽しむことができる。実際の接続方法はいたって簡単で，ソフトをインストールすると自動的に作成される選択肢から直接つなぐことが可能となっておるぞ。具体的な手順としては，ゲームを起動させる前に，あらかじめインターネット接続を確立させておき，それから通常どおりにゲームを始めて「Multiplayer」→「Battle.net」と進んでいくだけじゃ！



◀最初に接続したときのみ，ユーザー名とパスワードを設定する必要がある



チャンネル変更

現在自分がいるチャンネル（チャット・ルーム）から，ほかのチャンネルへ移動することができる。好みの対戦相手が見つからないときや，多人数対戦でメンツが足りないときなどは，ここからほかのチャンネルへ移動して募集するのが一般的。

ゲーム作成

対戦相手がそろったら，ひとりのプレイヤーが代表してゲームを作成する。このとき，ゲームに使用する「ゲーム名」と「パスワード」を，あらかじめ対戦相手に知らせておかないと，自分以外のプレイヤーが参加できなくなるので要注意。

ゲーム参加

ここから希望する「ゲーム名」を入力すると，すでに誰かが作成したゲームに参加することができる。ただしチャットで仲間を募集したようなプライベートなゲームでは，事前にそのゲームを作成したプレイヤーからパスワードを聞いておかないと，参加することはできない。

チャンネル名

現在自分がいるチャンネルを表示する。通常，日本のプロバイダを経由して接続した場合は，自動的に日本人向けのチャンネルに入るので，初心者でも安心。

接続者リスト

現在のチャンネルに在籍しているプレイヤーのリストが表示される。プレイヤー名の右側に表示されているのは，通信速度がどの程度快適であるかの目安。

チャット入力

ここにメッセージを入力すると，上部のメイン画面にそのまま表示される。対戦相手を募集するときに使用するほか，検索用コマンドなどもここから入力する。

Whisper

特定のプレイヤーにだけメッセージを送ることができる。Whisperで送受信されたメッセージは，通常とは異なった色で表示されるので判別は容易。

スタークラフトを100倍おもしろくするホームページ紹介！

さて，バトルネットの基本的な説明がすんだところで，おつぎは『STAR CRAFT』関連のホームページ紹介じゃ。

バトルネットで新たなブームを巻き起こしつつある『STAR CRAFT』は，非常に優れたソフトなんじゃが，まだ日本語版が発売されておらんからのう……ルーン語であればともかく，英語を流暢に扱えぬわしのような者には，ちとどっつきにくいのが実状じゃ。さりとて，日本語版の発売を待っているほど，豊富な忍耐力の持ち合わせもないもんじゃから，つい手を出してしまって……と，そんなとき，大きな助けになってくれるのが，上級者の皆々の手によるホームページじゃ。今回紹介するホームページは，どこも初心者に気をつかってくれておるので，すべからく参考にするとよいじゃろう。

STARCRAFT.JP

製作者：Take2さん（22歳）&Laydockさん（29歳）
URL=http://www.ss.iij4u.or.jp/%7Etake2/

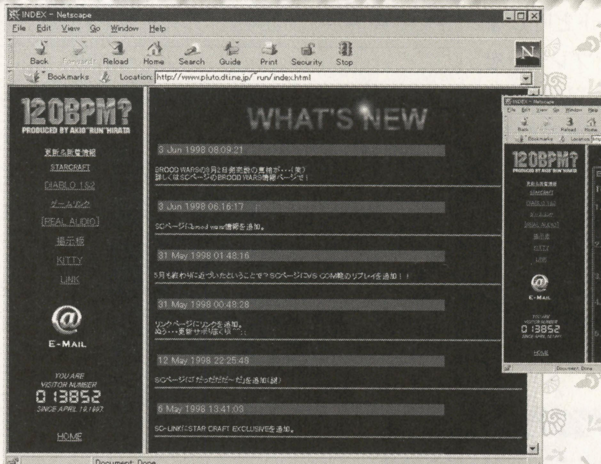
「STAR CRAFT.JP」は，おそらく日本では最大級のファン・ページじゃろうな。ゲームに登場する3種族すべてのユニットと建築物の解説をはじめ，代表的な戦術やオリジナル・マップなども掲載されておるので，初心者から上級者まで幅広く活用することができるじゃろう。

また将来的には，日本人向けのチーム対戦可能なLadderシステム(※1)「Japan STARCRAFT League」を独自に運営していく予定もあるそうじゃ。

120BPM?

製作者：runさん（25歳）
URL=http://www.pluto.dti.ne.jp/~run/index.html

このサイトは，きわめて実用的な情報が満載の必見サイトじゃ。シングル・プレイでの各ステージの「クリア条件」（日本語訳）や，バトルネットで使用するさまざまなコマンドも網羅されておるからのう。初心者や，シングル・プレイで行きづまっておる者には，かなり重宝するサイトだといえるじゃろうな。また今秋発売予定のエキスパンション・セット『BROOD WAR』の情報などもいち早く掲載されておるぞ。

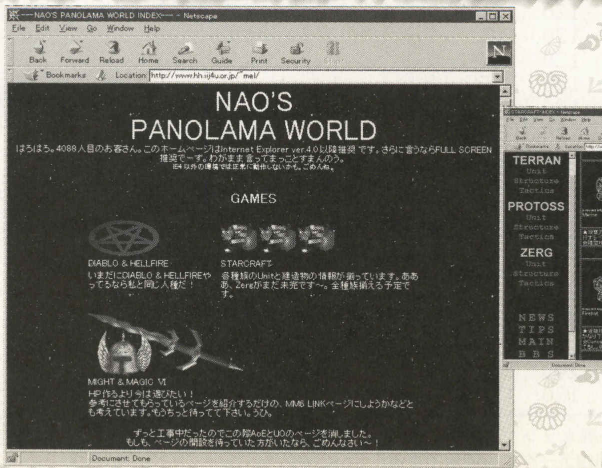


Nao's Panolama World

製作者：なお@きむらさん（年齢秘密）
URL=http://www.hh.iij4u.or.jp/~mel/index.shtml

このサイトの特徴は，なんといっても非常に見やすいユニット表と，気のきいたコメントじゃろうな。一度のぞいてもらえればわかることじゃが，各項目にちりばめられたユーモア溢れるコメントは一見の価値ありじゃ！

読んでいて楽しいサイトは参加しても楽しいのが道理で，BBSもけっこう盛り上がっておるようじゃから，こうした場所で情報を集めてみるのも，上級者への近道であろうな。



（※1）Ladderシステムとは，対戦成績をもとにプレイヤーにランキングをつけていく仕組みのこと。

コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

PERFECT MIDI CHANNEL from BASIC magazine

CHANNEL.8
テンプレートで曲の基本事項を設定しよう

TEXT BY
源　康史

どんな便利なシーケンス・ソフトでも，慣れないうちは，マニュアルは手放せないと思います。しかし，どのシーケンス・ソフトでも,基本的にやることは一緒です。
今回も引き続き，カモンミュージックのシーケンス・ソフト『レコンポーザfor Windows95 Release3』(以下レコポンと表記)を使用し，打ち込むまえに知っておきたい基本事項について解説していきましょう。

使用シーケンス・ソフト
レコンポーザ for Windows95
発売元
カモンミュージック株式会社
価格
48,000円
問い合わせ先
☎03-3258-1934
ホームページ
http://www.comeon.co.jp/

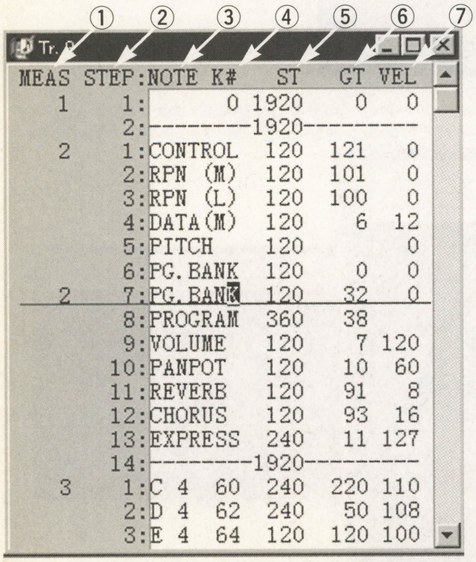
テンプレートを書こう

演奏する際の細かい設定を入力し，あらかじめ保存しておいたファイルをテンプレートと呼びます(**写真1**)。このテンプレートをMIDIデータに挿入し，どの音色で，どれくらいの音量で演奏するかなどを音源に伝えるわけです。

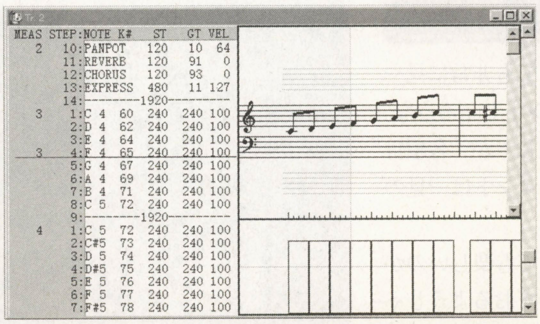
前回(5月号)で，トラックごとに音色を一つずつ設定できることは説明しました。今回紹介するテンプレートは，そのトラックごとのさらに細かい設定と考えるといいでしょう。

設定を行なうまえに，まずは用意されている各項目を紹介していきます。テンプレート設定をするウインドウはトラック・ウインドウと呼ばれ，譜面と併せて表示させることが可能です(**写真2**)。

テンプレートの入力は，レコポンに限らず他のシーケンス・ソフトでも行ないます。レコポンだけの特別な作業では決してないので，他のシーケンス・ソフトを使おうと思っている人も，知っておいて損はありませんよ。



《写真1》演奏をするのに必要なテンプレート。一度設定保存しておけば，他のMIDIデータにも使用できる



《写真2》テンプレート設定ウインドウの右側には，譜面を表示できる。参考にする楽譜があれば，譜面に入力していってもいいだろう

各項目の役割を把握しよう

① MEAS

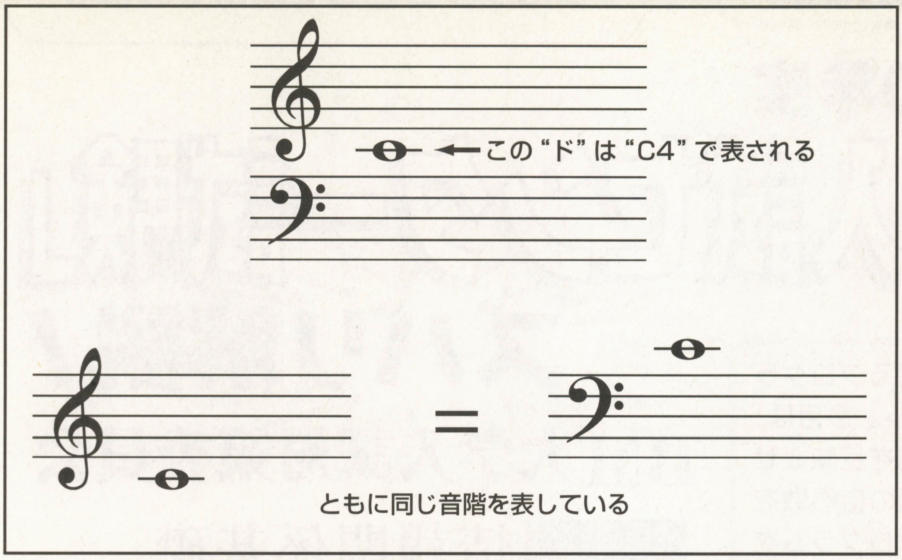
楽譜でいう小節のことです。何小節目でどんな処理がされているか把握できれば，他のトラックの設定の際に混乱することもないでしょう。

② STEP

この数値を見ることで，1小節内にどれだけの命令があるかがわかります。**写真1**の最初の1，2小節では，トラック全体に対する設定が入力されています。

③ NOTE

音階を示します。MIDIの場合，ドレミファソラシはCDEFGABで示します。例えば，楽譜におけるト音記号の五線譜と，その下にあるヘ音記号の五線譜の間にあるドは，C4と記します。つまり，オクターブが下から4番目のドを，C4は表しているのです。ちなみにこの位置は，ト音，ヘ音との音階をくらべた場合同



《第1図》写真2で見られるような五線譜の場合，二つは上下がつながっていると考える

《第1表》ST値と音符との対応表

ST値	音符（名称）
1920	（全音符）
960	（二分音符）
480	（四分音符）
240	（八分音符）

じ音階となります(**第1図**)。

④ K#（0〜127）

NOTEと同じで音階を示します。C4と入力する代わりに，ここに60と入力しても，おなじ音階を指定したことになります。これを大まかにでも覚えておくと，素早く打ち込める「数値入力」ができるようになります。

⑤ ST（0〜9999）

音長を示します。音符で考えると，全音符の場合1920となります。ちなみに二分音符なら半分の960，四分音符なら1／4の480となります(**第1表**)。

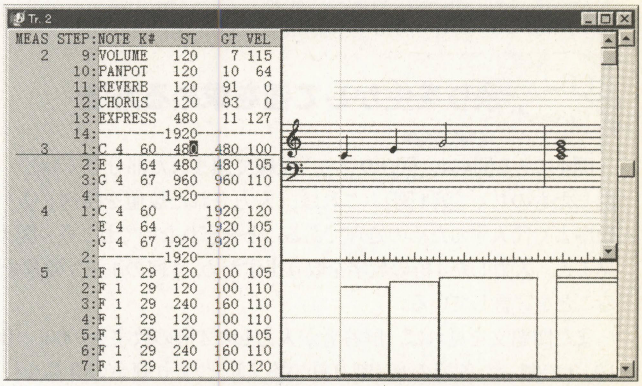
楽譜を意識して打ち込む場合，1小節のSTの合計は必ず1920となることを覚えておきましょう。これが大きくずれてしまうと，他のトラックとの同期がとれなくなってしまいます。

また，トラック内の各種設定をする場合も，STの値を設定します。このときのST値は，設定の処理にかける時間となります。

⑥ GT（0〜9999）

譜面上の音長であるSTに対して，実際に発音する音の長さを設定します。

例えば，ST480(四分音符)に対して，GTを240と設定すると，最初の八分だけしか発音されなくなります。ベースなど，細かく音を区切って鳴らす楽器などは，このGTを使って調節しましょう(**写真3**)。



《写真3》STとGTの値が同じ場合は，その間ずっと発音され続ける。管楽器で息づかいを表現したいときは，GTを小さく設定するなど工夫をしよう

⑦ VEL（0〜127）

打鍵速度(ベロシティ)を表し，どれだけの速さで鍵盤を叩くか設定します。鍵盤は，速く叩けばそれだけ音が強くなります。音量がつねに一定だと，平坦で機械的になりがちです。曲に抑揚をつける場合，発音ごとに設定していけば，表情豊かな曲が作成できるでしょう。

実際に記述するテンプレートの内容の説明については，次回くわしく紹介していきます。

コンピュータ・ミュージック関連のホームページを紹介

東京都江東区 T・E・Lさん制作

Eternal-Wind

http://www6.big.or.jp/~ewind/

コンピュータ・ミュージックのコミュニケーション・ページとして，名実共に日本最大のページです。投稿作品の他，内容別に分けられた掲示板がたくさん用意されています。投稿作品には，評価文もつけてくれます。自分の技術がどれほどか知りたい人は挑戦してみるのもいいでしょう。

7/8(水)発売！
シーケンス・ソフトのことをもっとくわしく知りたい人はこの雑誌！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 8月情報号
定価1,543円＋消費税

プログラムとして組んでみよう

平成10年度「大学入試センター試験」ズバリ解説！

BM大学入試対策委員会

ヒントをもとに4桁の数字を当てるプログラムに関する問題も，今回が最後じゃ。今月は，最後の問4の解答と，今までの問題を反映させて，「コンピュータが設定した4桁の自然数を解答者が当てる」というゲームのプログラムを実際に組んでみるぞ。

余りを生かして値を求める方法

問4にある図4は，図3のうち，点線で囲まれた部分をくわしく解説したものじゃ（第1図）。これは，入力された数値を配列t（k）に順序よく代入するための処理であることを忘れないでおこう。図4を見ると，入力した4桁の数字を取り出すため，4回のループ処理をすることを宣言している。

また問題文を見れば，解答者が入力した4桁の数字を1000，100，10，1で割った各桁の商（割り算の答え），つまり剰余の計算を行なって余りを取り出し，それらを配列t（k）へ代入していく方法をとっていることがわかる。その処理をちょっと考えてみよう。

まず最初に，千の位の数字を取り出すため，入力した数値を1000で割る。仮に答えが“●余り□△○”となったとき，このうち●だけを抜き出せば，入力された数値のうち千の位の値を求めることができる。

つぎに百の位の数字を取り出す。千の位と同様のことをするわけじゃから，今度は100で割ってやれば良い。先ほどの余りの3桁の数字を100で割れば，“□余り△○”となり，百の位の数字が取り出せ

表 3

変数	意 味
x	正 解
s	入力値
h	ヒットの個数
b	ブローの個数

```
(5-01)  変数 x の各桁の数字を左から順に
        配列 y の要素 y(1), y(2), y(3), y(4) へ代入する
(5-02)  変数 s の各桁の数字を左から順に
        配列 t の要素 t(1), t(2), t(3), t(4) へ代入する
(5-03)  h ← [シ]
(5-04)  b ← [ス]
(5-05)  k ← 1
(5-06)  k ≦ 4 である間繰り返す
(5-07)      j ← 1
(5-08)      j ≦ 4 である間繰り返す
(5-09)          もし [セ] かつ [ソ] ならば h ← h+1
(5-10)          もし [タ] かつ [チ] ならば b ← b+1
(5-11)          j ← j+1
(5-12)      (5-08) の繰り返しはここまで
(5-13)      k ← k+1
(5-14)  (5-06) の繰り返しはここまで
```

図3　図2の点線部分の詳細

《第1図》問4は，問3ので紹介された処理のうち，さらに一部分を抜き出して出題されている。問2で登場したプログラムの変数表で，変数を確認しよう

情報関係基礎

第2問（必答問題）（配点40点）問4（配点12点）

問4　図3の中で，点線で囲んだ（5-02）の部分をさらにくわしく考える。いま，式 a÷b は，a を b で割った商の整数部分を求めるものとする。4桁の自然数を 3456 とすると，

```
3456÷1000 = 3 ･････ 千の位の数字
    (余り = 456)
456÷100 = 4 ･････ 百の位の数字
    (余り = 56)
56÷10 = 5 ･････ 十の位の数字
    (余り = 6)
6÷1 = 6 ･････ 一の位の数字
```

のようにして，各桁の数字を左から（千の位から）順番に1桁ずつ取り出すことができる。

この考え方にもとづいて，図3の（5-02）の部分をくわしく書いたものを図4に示す。空欄 [ツ] ～ [ナ] に当てはまるものを，下の解答群のうちから一つずつ選べ。

```
(5-02-01)  m ← 1000
(5-02-02)  k ← 1
(5-02-03)  k ≦ 4 である間繰り返す
(5-02-04)      t(k) ← [ツ]
(5-02-05)      s ← [テ] を [ト] で割った余り
(5-02-06)      m ← [ナ]
(5-02-07)      k ← k+1
(5-02-08)  (5-02-03) の繰り返しはここまで
```

図4　図3の点線部分の詳細

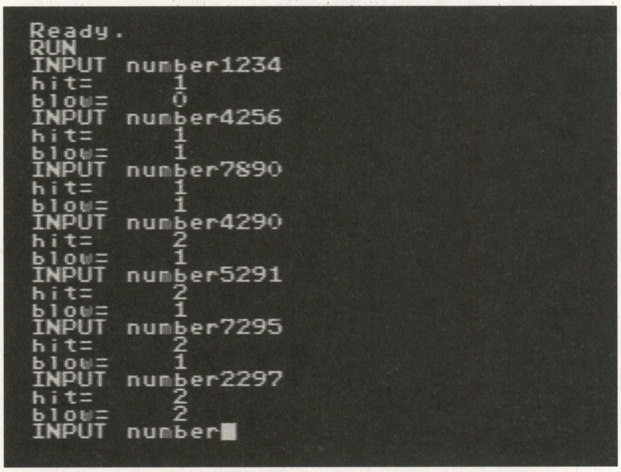
[ツ] ～ [ナ] の解答群

⓪ 0	① 10	② 100	③ 1000
④ s+m	⑤ m	⑥ s÷m	⑦ m÷s
⑧ s	⑨ s+1	ⓐ m+1	ⓑ m+10
ⓒ m÷10	ⓓ s÷10		

平成10年度大学入試センター試験本試験より

《リスト1》問4の処理をプログラム化したサンプル・リスト

```
160    m=1000
170    FOR k=1 TO 4
180      t(k)=INT(s/m)
190      s=s MOD m
200      m=m/10
210    NEXT k
```



《写真1》プログラムの実行画面。キミは何度目の入力で数字を当てられるかな？

《リスト2》第2問の処理をプログラム化したサンプル・リスト

```
10 '情報関係基礎　第2問プログラム
20 'CLS 3
30 DIM y(4),t(4)
35 '正解の4桁の自然数xを入れる（x=具体的な数値でも可）
40 x=INT(RND(1)*10000)
50 '変数xの各桁を左から順に配列y(j)へ代入
60 n=1000
70 FOR j=1 TO 4
80   y(j)=INT(x/n)
90   x=x MOD n
100   n=n/10
110 NEXT j
120 '正解が入力されるまで繰り返し
130   input "4桁の数字を入れて下さい",s
140   '変数sの各桁を左から順に配列t(k)へ代入
150   m=1000
160   FOR k=1 TO 4
170     t(k)=INT(s/m)
180     s=s MOD m
190     m=m/10
200   NEXT k
210   h=0
220   b=0
230   FOR k=1 TO 4
240     FOR j=1 TO 4
250       IF y(k)=t(j) AND k=j THEN h=h+1
260       IF y(k)=t(j) AND k<>j THEN b=b+1
270     NEXT j
280   NEXT k
290   PRINT "ヒット＝",h
300   PRINT "ブロー＝",b
310 IF h<4 THEN GOTO 130
320 PRINT "正解は",y(1)*1000+y(2)*100+y(3)*10+y(4)
```

る。十の位，一の位の値を求めるときも同じじゃ。これで，4桁全部の数字が取り出せたことになる。数学で「剰余定理」といった定理があるが，それを考えてもらえばわかりやすい。

この処理をプログラムにする場合は，FOR～NEXT文を使ってループ処理を行なうようにすればよいじゃろう。

実際の計算と取り出しかた

では，プログラムによる実際の処理を考えてみよう（**リスト1**）。

まず，入力された4桁の数値を変数sに代入する。そのsを1000で割り，答えを配列t(k)へ代入する。ここでの処理は「s÷1000」なのじゃが，**図4**を見ると，mという変数に1000が代入されておる。この変数mを使えば，「s÷1000」を「s÷m」と表すことができる。百や十の位を求めるとき，100や10といった数値を使うことを考えれば，こちらのほうが後々すっきりしたプログラムが書けるじゃろう。

つぎに，あらためて変数sに先ほどの計算の余りを代入する。これは，つぎのループ処理で，一つ下の位の数字を取り出すためじゃ。

また，つぎ(2回目)のループ処理に備えて，mの数字も変えておく必要がある。2回目のループ以降，一つ下の位の数値を取り出したいのじゃから(ここでは100の位)，mの代入値を改めなければならない。それには，mを10で割ったものを代入すればよい。

ここでは，余りを取り出す剰余の計算を，算術演算子であるMODを使ってみたぞ。

問4 解答

［ツ］：6，［テ］：8，［ト］：5，［ナ］：c

実際にプログラムを組んでみよう！

問題をひととおり解いたところで，問1～問4までの解答を合わせて，実際にプログラムを組んでみよう（**リスト2**）。

まずはDIM文を使って，配列yと配列tをそれぞれ4個ずつ用意する。これは，正解と入力される数字が互いに4桁の数字なので，4個ずつ用意する必要があるわけじゃ。

つぎに30～210行で，正解である4桁の数値と，解答者が入力した数値を，input文で変数xと変数sへ代入する。これらの数字をFOR～NEXT文で4回のループ処理をし，配列y(1)～y(4)，配列t(1)～t(4)へ格納する。この代入方法が，**問4**で問題にされた部分じゃ。

220～310行で，先月号で説明した，正解の数値と入力された数値をくらべ，ヒットとブローの数をカウントする。プログラムの中でもっとも重要な部分といえるだろう。比較にはIF文を使っておる。

このあたりではFOR～NEXTのループ処理が多くなるので，字下げなどをして，わかりやすいように記述していくと良いじゃろう。

最後の320行で，ヒットの個数を数えている変数hが4になれば正解となり，ゲームは終了する。変数hが4以下の場合，GOTO文によって130行へ飛ぶようになっておる。

このゲームのプログラムは，センター試験の問題ということもあり，BASICの基礎がわかってないと作成するのは難しいじゃろう。

BASIC初心者は，実際に入力して，自分なりに解析することをお勧めするぞ。プログラムが理解できたなら，入力する数値を増やすなどして改造してもいいかもしれんな。

次号からは，新しい問題を解説していくのでお楽しみに！

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えてやまかん先生

講義その16 ホームページからのダウンロードに圧縮は欠かせないのだ

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

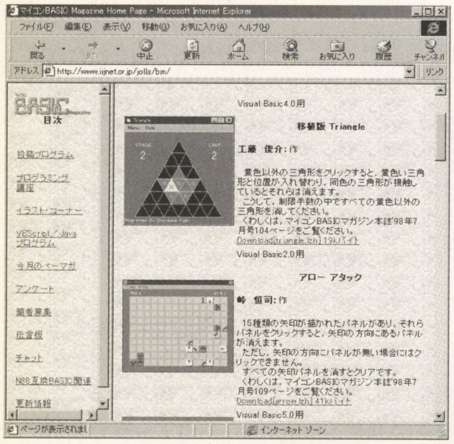
HTMLをおぼえて，自分だけのホームページを作ろうというこの連載。テキスト・エディタがあれば，すぐ作成に取りかかれます。
自分のホームページを作ったなら，オリジナルのゲーム・プログラムやCG画像なども紹介したいもの。プログラムなどはダウンロードする必要があるのですが，こういうとき，“圧縮”をしておくとデータ容量を小さくでき，転送にかかる時間もグッと短縮できます。
ホームページ作りからはちょっと離れますが，圧縮について紹介しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

圧縮／解凍は通信では常識？

ベーマガ・ホームページ宛にときどき来る質問に「BASICプログラムをダウンロードしたのですが，それからどうしたらいいかわかりません」というものがあります。

ベーマガ・ホームページからダウンロードできるBASICプログラムは，すべて「LHA」という方式で圧縮され，拡張子が“.LZH”というファイルになっています（**写真1**）。そのため，このファイルの扱いかたがわからないということなのでしょう（ただ，このような質問が来るのは，私が「ダウンロードしたプログラムの使いかた」みたいなページを作らず，まったく説明がないことがすべての元凶だったりします）。

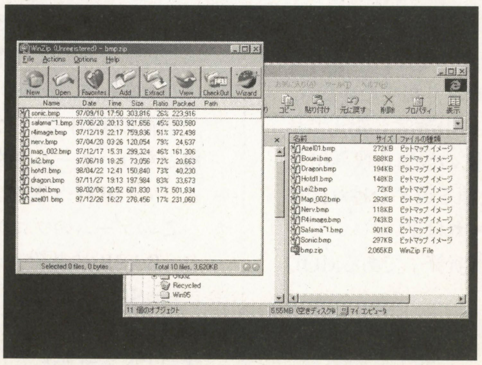


《写真1》ベーマガホームページの投稿プログラムのページ。クリックする部分のファイル名が，“～.lzh”になっている

このLHAという圧縮方式は，日本国内で非常に有名な圧縮方式で，ある程度コンピュータでの通信（パソコン通信およびインターネット）をしている人なら，ほとんどの人が知っていることでしょう。

圧縮／解凍は対応ソフトで行なう

圧縮されたファイル（アーカイブなどとも呼ばれます）は，解凍ソフト（アーカイバとも言います）を用いて圧縮前の状態に戻すことができます（この作業を「解凍」や「伸張」と言います）。たいてい，圧縮を行なうソフトは解凍の機能も兼ねているようです。



《写真2》LHAと並んで，多くのユーザーに利用されている圧縮形式のZIP。圧縮／解凍用ソフトもある

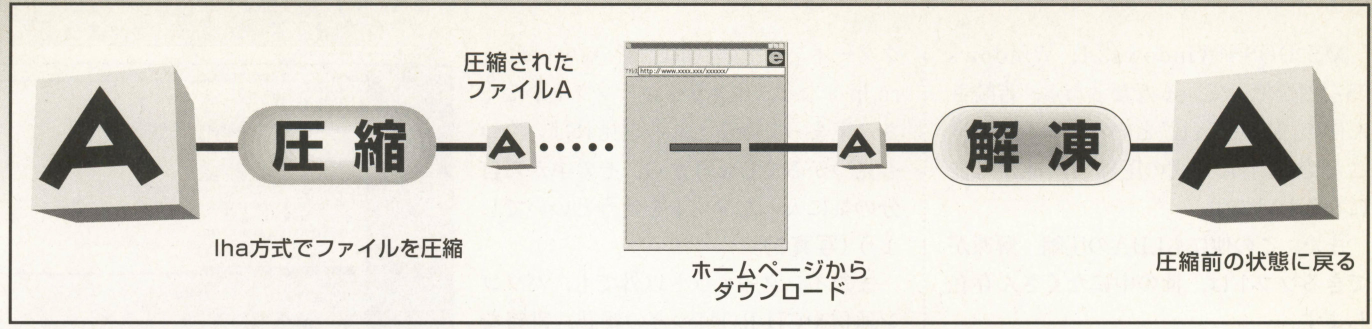
圧縮方式はLHAの他にもいろいろあり，海外では「ZIP」という方式が比較的よく使われているようです（**写真2**）。

ホームページにアップして配布したり，電子メールに添付して送る場合，いくら小さく圧縮できても，受け取った側が解凍できなければ意味がありません（**第1図**）。よって，一般に普及している圧縮方式を選ぶのが正しい選択だと思います。「LHA」か「ZIP」のどちらかの方式であれば，受け取った側も解凍できずに困るということは少ないでしょう。

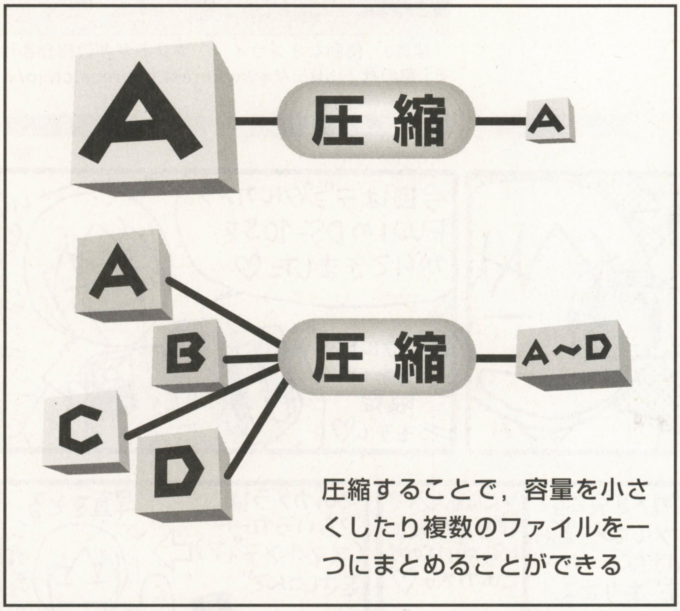
圧縮するとトクすることがいっぱい

そもそも，何でこの圧縮という作業をしているのかというと，これは単純明快で「少しでもファイルを小さくする」ことと，「複数のファイルをまとめてわかりやすくする」ということでしょう（**第2図**）。

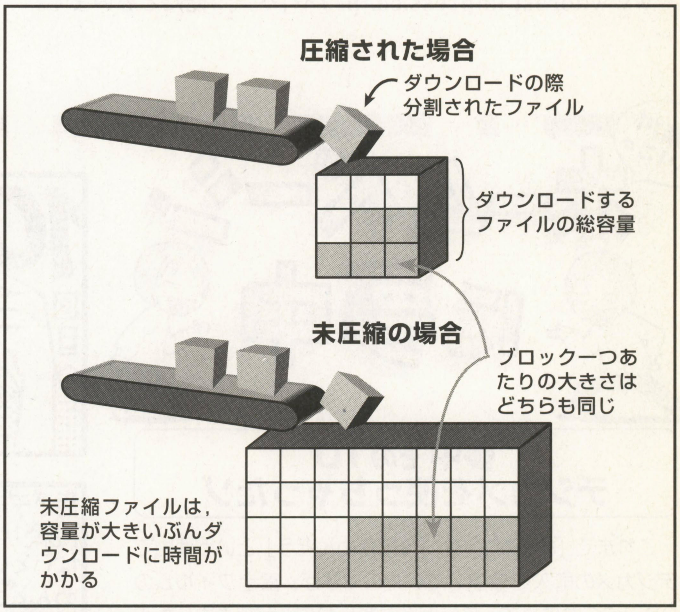
通信でデータをやりとりする場合，送受信するデータの量が多ければそれだけ時間がかかります。電話回線を使って通信をしていれば，時間によってお金が余計にかかりますし，そうでなくとも通信



《第1図》圧縮したソフトを利用できるようにするには，圧縮形式に対応した解凍ソフトが必要だ



《第2図》圧縮をすることで，データ容量を小さくしたり，複数のファイルを一つにまとめることができる。これなら，ダウンロードのし忘れもない



《第3図》圧縮するとしないとでは，回線にかかる負荷も変わってくる。データ容量の大きいファイルは必ず圧縮しよう

に時間がかかればストレスがたまります。ですから，内容が同じならばなるべくデータが小さいに越したことはないのです。その点で，通信において圧縮は欠かせないといえるのではないでしょうか（第3図）。

画像について解説した際，ホームページではGIFやJPEGといったファイル形式を使い，多少なりともファイルのサイズを小さくしていると書きました。これは画像以外のファイルでも同じことで，できることなら大きなデータは圧縮して小さくしたほうが便利です。

圧縮して小さくできるデータを，大きいまま通信でやりとりするということは，大きな「無駄」が生じるわけです。この無駄とは，自分や相手の通信費や時間だけでなく，ネットワークという限られた空間を余計に占有してしまうおそれも含まれます（とはいえ，大きく影響を与えるようなことはまれでしょうが）。メールに大きなデータを添付する際など，圧縮をするクセをつけておいたほうがいいでしょう。

ただ，LHAなどで圧縮されたファイルというのは，中身を見るために一度ダウンロードして解凍しないとならないわけで，そういった意味で圧縮しないほうがいい場合もあります（例えば，ホームページとして作ったHTMLファイルを圧縮してしまったら，すぐに見られなくなってしまう）。ですから，何でもかんでも圧縮すればいいというものではありません。

どうして圧縮で小さくできるの？

圧縮というのは，データの同じ所を探して，これを縮めて表記することで小さくします。

例えば，「AAAAAAAAAAAAAAAA」というように，同じデータがたくさん並ぶ場合，「Aが16個」と書いたほうが短く記述することができますね？

実際の圧縮はもっと複雑で，できるだけ効率よく小さくできるようになっていますが，基本的な考えかたは同じことです。

そのため，同じデータがわかりやすく並んでいるデータほど高い圧縮率（ファイルが小さくなる）となります。逆に同じ部分があまり見つからないようなデータの場合，全然圧縮できない場合もあります。

LHA方式で圧縮・解凍するには

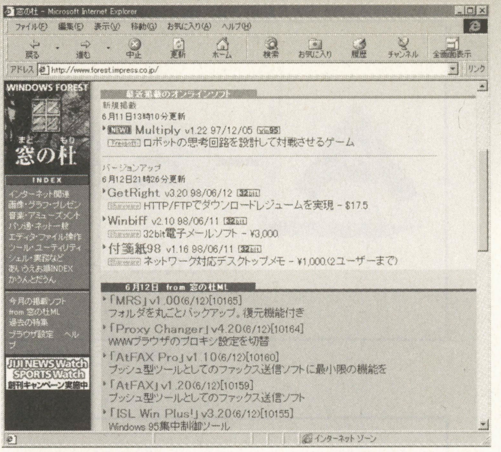
このLHAという圧縮方式は，吉崎栄泰さんという方が開発し，フリーソフトとして公開されています。

MS-DOSやWindows3.1，Windows 95などを使っている人だったら，吉崎さん作の“LHA.EXE”というソフトを使うことで，LHA方式の圧縮・解凍が可能になるわけです。

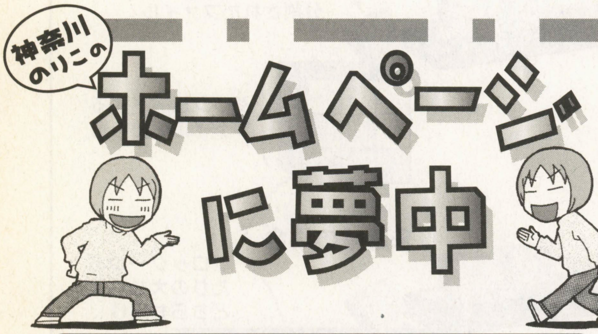
また，この他にもLHAの圧縮・解凍ができるソフトは，世の中にたくさん存在します。

インターネットでは，「窓の杜」(http://www.forest.impress.co.jp/)や「ベクターオンライン」(http://www.vector.co.jp/)など，オンライン・ソフトがたくさん集まっているところを見ればいくつも見つかるでしょうから，その中から自分の気に入ったソフトを使うといいでしょう（写真3）。

またインターネット以外でも，パソコン通信やCD-ROMつきの雑誌，書籍などで，こういったソフトは簡単に入手可能だと思います。



《写真3》便利なオンライン・ソフトが多数紹介されている「窓の杜」(http://www.forest.impress.co.jp/)



夢中その10 デジカメを使っちゃったゾ

これまで「お金がない」，「接続がめんどう」という理由でデジカメの購入を敬遠していたのですが，富士フイルムのDS-10Sを借りて，デジカメを楽しむことができました！

私のホームページは，イラスト中心ということもあって，「写真など不要」とタカをくくっていたのですが，いざ写真をページに載せてみると，これがなかなか良い。

現在私のページでは，デジカメで撮影したペットのハムスターを公開しています。写真が増えて少しパワーアップした「神奈川本舗」を見たい！　というかたは，下記のアドレスにアクセスしてね！

http://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawa/

▲神奈川さんとペットのハムスターをデジカメで激写！

作者紹介　神奈川のりこ

デジカメで撮影した神奈川さんの写真を初公開！　神奈川さんを見られる雑誌はベーマガだけ！?

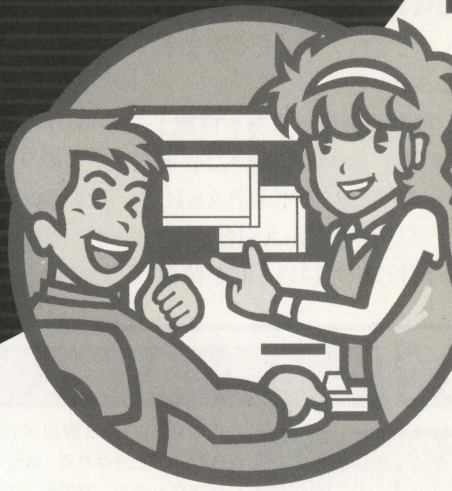
Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mk II SR
PC-9801
X68000
PC-E500
DOS/V
Macintosh

プログラマー&クリエイターへの登竜門 BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中！

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2〜3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。
編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

TEXT&PROGRAMMING●山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q ①うちには『PC-9821V200／M7』があるのですが，N88-日本語BASICのDOS-BASICもDISK-BASICも使えません。この機種じゃ無理なのですか？
②'97年11月号で，"sound.exe"というファイルが登場していましたが，そのファイルはどこにあるのですか？
③Windows版のF-BASICは，DOS-BASICで作ったプログラムをそのまま使えるものなのですか？

【千葉県船橋市・まちゃ17歳】

A まずは，①から回答いたしましょう。『N88-日本語BASIC(86)DISK版』(以降DISK-BASICと略)は，パソコン本体にROM-BASICが装備されていないと動きません。ただし，『N88-日本語BASIC(86)MS-DOS版』(以降DOS-BASICと略)は動きます。

ですから，まちゃさんのマシンでDISK-BASICは動かなくても，DOS-BASICは動作するはずです。

②の"sound.exe"ですが，DOS-BASICのシステムディスクに一緒に入っているはずです。探してみてください。

③は，『F-BASIC97』のことですね(今度バージョン・アップして『F-BASIC V6.0』という名前になるみたいだけど)。

このソフトは，N88-日本語BASICに近い形のBASIC言語を採用していますが，完全に同じプログラムを動かせるわけではありません。動作させたいプログラムによっては，多少の手直しが必要だったり，場合によっては同じようには動かせなかったりします。

互換性については，フリーウエア・ソフトの『N88互換BASIC for Windows』のほうが高いですが，動作速度が遅いという欠点があります。これは，ベーマガ・ホームページから無料でダウンロードすることができます。

Q 『PC-9821Ce』を持っています。それで，『N88-日本語BASIC』『Quick BASIC』『Turbo C++』を使っています。'98年5月号でも少し触れていたのですが，「BMPファイルを直接メモリ内に読み込んでPUTする」というプロ

Get BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に"DISK-BASIC"と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ(一括翻訳)には，インタプリタ(逐次翻訳)機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』(秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp./akiba/index.htm)などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう(GO SACCESSなど)。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先(購入相談や技術的な質問)	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先(購入相談や技術的な質問)	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

《リスト1》BMPファイル表示プログラム・リスト（PC-9800シリーズ用，LSI C-86試食版）

```
/* Windows用無圧縮16色BMPファイルの画面表示（PC-9800シリーズ用）
   LSI C-86 Ver.3.30 試食版にて作成 */

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <dos.h>

long imx,imy; /*画像の横，縦のサイズ*/

/*BMPヘッダのチェック
   入力：ファイル・ポインタ
   出力：255…正常終了　0…このファイルは読めない*/
unsigned char headchk(FILE *fp){
  int ret,col;
  long hsize,color;
  unsigned char buf[255],i;
  /*ファイル先端の2文字が“BM”かチェック*/
  ret=fread(buf,1,2,fp);
  if (buf[0]!='B'||buf[1]!='M'){return(0);}
  /*ファイルヘッダを読み飛ばす*/
  ret=fread(buf,1,12,fp);
  /*ビットマップ・ヘッダが40バイトかチェック*/
  ret=fread(&hsize,4,1,fp);
  if (hsize!=40){return(0);}
  /*画像のサイズを読む*/
  ret=fread(&imx,4,1,fp);ret=fread(&imy,4,1,fp);
  if ((imx & 7)!=0){imx=(imx & 0xfffffff8)+8;}/*画像横幅を8の倍数に合
わせる*/
  /*ビットマップヘッダを読み飛ばす*/
  ret=fread(&col,2,1,fp);
  /*16色のビットマップかチェック*/
  ret=fread(&col,2,1,fp);
  if (col!=4){return(0);}
  /*無圧縮かどうかチェック*/
  ret=fread(&hsize,4,1,fp);
  if (hsize!=0){return(0);}
  /*ビットマップヘッダを読み飛ばす*/
  ret=fread(buf,1,12,fp);
  ret=fread(&color,4,1,fp);/*実際の色数を読む*/
  ret=fread(&hsize,4,1,fp);
  /*パレットの設定*/
  if(color==0){color=16;}
  for(i=0;i<color;i++){
    ret=fread(buf,1,4,fp);
    outp8(0xa8,i); /*パレット番号を指定*/
    outp8(0xae,buf[0]>>4); /*青*/
    outp8(0xaa,buf[1]>>4); /*緑*/
    outp8(0xac,buf[2]>>4);} /*赤*/
  return(255); /*正常終了*/
}

/*メイン・ルーチン*/
main(int argc,char *argv[]){
  FILE *fp;/*ファイル・ポインタ用*/
  unsigned char far *farp; /*グラフィック書き込み用のポインタ*/
  unsigned char plane[4],buf[5],k;
  int ret;
  long i,j;
  /*画面初期化*/
  outp8(0x68,0x02); /*グラフィックをカラーモードに*/
  outp8(0x6a,0x01); /*グラフィックを16色モードに*/
  outp8(0xa2,0x4b);outp8(0xa0,0x00); /*400ラインモードに*/
  outp8(0x68,0x08); /*グラフィック画面を高解像度に*/
  outp8(0xa2,0x0d); /*グラフィック表示開始*/
  /*ファイルのオープン*/
  if ((fp=fopen(argv[1],"rb"))==NULL){printf("ファイルが無いよ
¥n");exit(EXIT_FAILURE);}
  if (headchk(fp)==255)   /*ヘッダを調べ，読めるかどうか判断する*/
    for(j=imy-1;j>=0;j--)
      for(i=0;i<imx;i=i+8){
        ret=fread(buf,1,4,fp);
        plane[0]=0;plane[1]=0;plane[2]=0;plane[3]=0;
        /*パックトピクセルのデータをプレーンに変換*/
        for(k=0;k<32;k++){

plane[k&3]=(plane[k&3])|(buf[k/8]&0x80)>>(k/4);buf[k/8]<<=1;}
        if(i<640&j<400){ /*データが画面に入るならば実際に書き込む*/
          farp=MK_FP(0xa800,j*80+i/8);*farp=plane[3];
          farp=MK_FP(0xb000,j*80+i/8);*farp=plane[2];
          farp=MK_FP(0xb800,j*80+i/8);*farp=plane[1];
          farp=MK_FP(0xe000,j*80+i/8);*farp=plane[0];}}
  else
    printf("このファイルは読めません。¥n");
}
```

グラムを作りたいと思います。C言語で教えてください。

また，市販のソフトでは256色を使うことができていますが，BASICやC言語で256色を扱うことができないのでしょうか？

【東京都江戸川区・多 忠行17歳】

A　この回答は長くなるので，一つずつ紹介していきましょう。

BMPファイルの読み込みかた

まず，C言語でBMPファイルを読むプログラムということで，**リスト1**を作ってみました(C言語は苦手なんだけど…)。

これは，Windows用16色無圧縮のBMPファイルを表示するプログラムで，『LSI C-86試食版』で作りました。

LSI C-86以外のコンパイラを使っている人は，それぞれのコンパイラに合わせてうまく書き換えてください（outp8のあたりが引っかかるかも)。また，とても機種依存したプログラムなので，PC-9800シリーズ以外ではこのプログラムは動作しません。

プログラムは，主に「headchk」というサブ・ルーチンと，メイン・ルーチンの二つにわかれています。

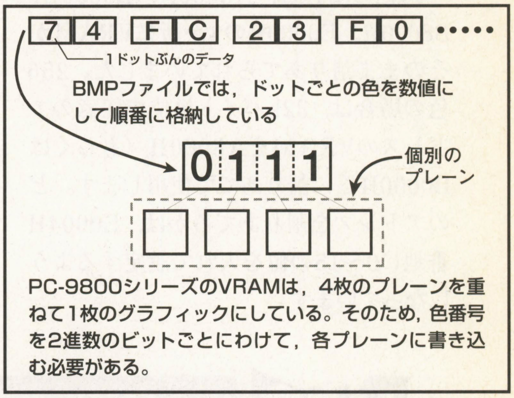
headchkでは，ヘッダの内容をチェックし，読み込める形式かどうか判別しています。その後，読み込めればパレットを設定して，メインにもどります。

メインにもどってからは，ファイルからデータを読み込んで，これをVRAMに書き込んでいます。このとき，BMPファイルはパックト・ピクセルなので，PC-9800シリーズのVRAMに合わせてプレーンごとに書き込めるように処理しています（**第1図**)。パックト・ピクセルとは，ドットごとの色データをまとめて格納する方式で，16色の場合1バイトのデータは2ドットを表します。

PC-9821シリーズで256色を使う方法

つぎに，256色を扱う方法について紹介します。

PC-9821シリーズなどで可能となった「1,677万色中256色表示」については，N88-日本語BASICでは通常サポートしていないと思います。



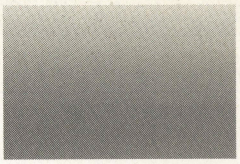
《第1図》パックト・ピクセルからプレーンへ変換

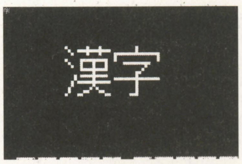
ですが，OUT命令などを利用して直接ハードウエアにアクセスすれば，これらの特殊な機能を扱うことも可能です。ただしその場合，BASICのグラフィック関係の命令（LINEやPAINTなど）で直接256色を扱うことはできないので，あらゆる処理を自分で作らなくてはなりません。よって，プログラムを組むのがかなりめんどうになるというわけです。

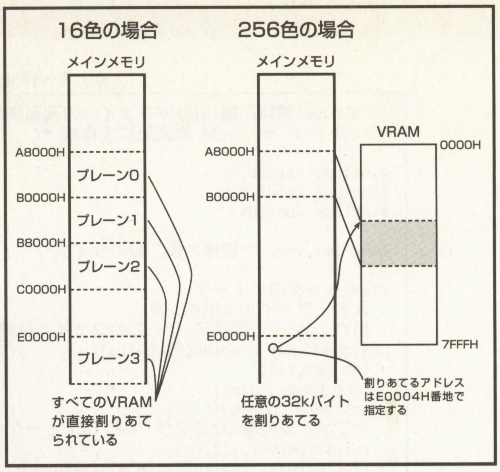
また，C言語についてはライブラリ次第で実現可能です。256色対応のグラフィック・ライブラリがあれば比較的容易に扱えますし，なくてもN88-日本語BASIC同様に，直接ハードウエアをア

《リスト2》256色表示のサンプル・プログラム・リスト（PC-9821シリーズ，N88-日本語BASIC(86)DOS／DISK-BASIC用）

```
100 'PC-9821シリーズで256色表示サンプル
110 'N88-日本語BASIC(86)用
120 OUT &H6A,7:OUT &H6A,&H21:'拡張グラフィックモードにする
130 OUT &HA2,&HD 'グラフィック表示開始
140 'パレットの設定
150 FOR I=0 TO 255
160   OUT &HA8,I 'パレット番号の指定
170   OUT &HAA,255-I '緑
180   OUT &HAC,I '赤
190   OUT &HAE,0 '青
200 NEXT I
210 '画像の表示
220 DEF SEG=&HE000 'セグメントを&He000に設定（拡張グラフィックのメモリマップドI／O操作のため）
230 POKE &H100,0 'VRAM構成をパックトピクセルに設定
240 I=0:J=0
250   DEF SEG=&HE000:POKE 4,I 'VRAMウィンドウ（&Ha8000～&HAffff）に割り当てるVRAMバンクNo.の設定
260   DEF SEG=&HA800
280     Y!=(I*32768!+J)/640
290     POKE J,Y!*255/400
300     IF I=7 AND J=26624 THEN 500
310   J=J+1:IF J<=32767 THEN 280
320 J=0:I=I+1:GOTO 250
500 A$=INPUT$(1) 'キー入力待ち
510 OUT &H6A,7:OUT &H6A,&H20:'標準グラフィックモードに戻る
520 END
```


《第2図》リスト2の実行結果


《第4図》リスト3の実行結果



《第3図》16色と256色の場合での，VRAMのメインメモリへの割りあてのちがい

《リスト3》大きな漢字を表示するプログラム・リスト（N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC用）

```
100 '大きな漢字を表示する
110 'N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC用
120 CLS 3
130 K$="漢字":KX=150:KY=100:BA=8
140 FOR I=1 TO KLEN(K$)
145 'FOR I=2 TO KLEN(K$)-1
150   LINE (0,0)-(15,15),0,BF
160   PUT@(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(K$,I,1))))
170   FOR Y=0 TO 15
180     FOR X=0 TO 15
190       IF POINT(X,Y)<>0 THEN LINE(KX+X*BA,KY+Y*BA)-STEP(BA-1,BA-1),,BF
200     NEXT X
210   NEXT Y
220   KX=KX+BA*16
230 NEXT I
240 END
```

※DISK-BASICでは，145行の注釈を消して140行と交換してください。

クセスすればいいでしょう。

リスト2は，N88-日本語BASIC上で，256色表示を行なうプログラムです（**第2図**）。

プログラムの内容は，注釈を読めばだいたいわかると思います。注意点は，通常の16色モードと256色モードでは，VRAMの扱いがまったく異なる点です（**第3図**）。

16色の場合は，A8000H，B0000H，B8000H，E0000Hの4か所にVRAMがそのまま割りあてられていました。256色の場合は，32kバイト単位で任意のアドレスのVRAMをA8000H（もしくはB0000H）に割りあてて使用します。どのアドレスを割りあてるかは，E0004H番地に0～15の値を入れて設定するようになっています。

Q PC-9821シリーズのDOS-BASICで，全角文字の数倍に相当するような，巨大な文字を表示する方法を教えてください。

【秋田県仙北郡・小松弘尚？歳】

A 巨大な文字を表示するということで，**リスト3**のようなプログラムを作ってみました。こんなものでいかがでしょうか？（**第4図**）

130行のBAを変更すると，文字の大きさ（拡大する倍率）が変わります。K$を変更することで表示する文字が，KX，KYで位置を変えることができます。いろいろためして遊んでみてください。

PC-9800シリーズでは，漢字を通常の文字と同じようにテキスト画面に表示することができます。しかし，テキストに描いたのでは，そのままではプログラムから文字の形を得ることができません。

PUT@文を使えば，漢字をグラフィック画面に描くことができます。グラフィック画面に描いてしまえば，あとは1ドットずつPOINT文でドットの有無を調べ，これを拡大してコピーすることで大きな文字を表示できるわけです。

参考文献
『PC-9801プログラマーズBible』
東京理科大学EIC編（技術評論社）

RUN 各プログラム入力&実行方法

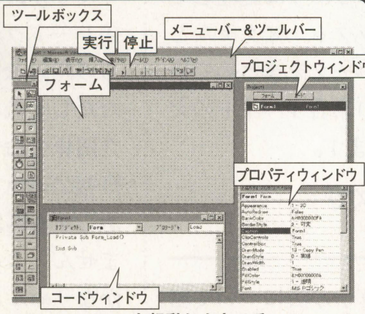
Visual Basic

Visual Basicの掲載プログラムには，プログラム・リストの他にフォーム配置図，プロパティ・リスト，メニュー設定の三つがあります。

プログラム・リストは，指定されたフォーム（コード）・モジュールにそのまま入力します。

フォーム配置図は，画面を参考に指定されたフォームにコントロールを配置します。配置したコントロールは，プロパティ・リストのとおりにプロパティを設定してください。

メニューの設定には，メニュー・エディタを使います。キャプション，名前と階層をリストのとおり設定してください。



▲Visual Basicを起動したところ。フォームを一つ伴って新規のプロジェクトが開いている（これはバージョン4.0の画面だがどれもだいたい同じ）

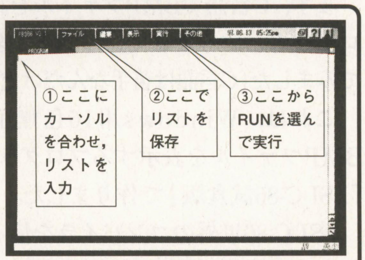
FM TOWNS『F-BASIC386』

はじめにTowns OSを起動して，F-BASIC386のCD-ROMをドライブにセットします。そして，F-BASIC386のアイコンをダブル・クリックします。

F-BASIC386が起動したら，キーボードからリストを入力していきます。入力が終わったら，メニューから[ファイル]-[保存]でディスクに記録してください。

実行は，メニューから[実行]-[RUN]で行ないます。プログラムの実行を途中で止めたい場合は，BREAKキーを押します。

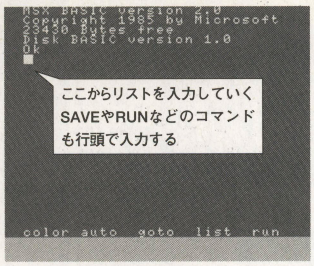
ベーマガ・ホームページなどからダウンロードしたファイルを読み込むときは，メニューから[ファイル]-[読み込み]でドライブ名とファイル名を指定してください。



▲F-BASIC386起動画面。保存や編集，実行はメニューで行なうのが特徴だ

●**飛び込み情報**　先月号の「N88-日本語BASIC(86)でPC-9801-86のPCM機能を使う方法」や，今月紹介した「256色使う方法」ですが，これらは『N88-日本語BASIC(86)MS-DOS版Ver.6.2』では標準で使用可能となっているそうです（情報提供：愛知県東海市・KETA18歳）。この機能については，機会があったら紹介したいと思います。

MSX 『MSX BASIC』



▲MSX BASIC起動画面。これはMSX2なので，バージョン2.0となる

MSXの電源を入れると，パソコンのROMに内蔵されたMSX BASICが起動します（メニューソフトが起動する場合は DEL キーを押しながら電源を入れる）。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。たとえばフロッピーに"TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "A:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力していきます。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

実行するには，キーボードから

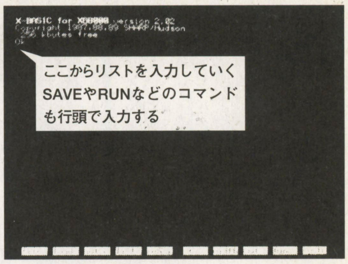
RUN↵

と入力してください。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することができます。プログラムを止めるには，CTRL+STOP キーを押します。

使用しているMSXによって，MSX BASICのバージョンが変わりますので注意が必要です。基本的に，プログラムは上位互換で動作します。たとえばMSX2では，MSXのプログラムは動作しますが，MSX2＋のプログラムは実行できません。

また，MSX turboRでは一般のプログラムが高速動作してしまい，アクション・ゲームが速すぎてゲームにならない場合があります。そんなときは，1 キーを押しながら電源を入れることで，プログラムの動作スピードを遅くすることができます。

X68000 『X-BASIC』



▲X-BASIC起動画面。行番号がなくても動作する構造化BASICだ

X68000シリーズに標準添付しているBASICが，『X-BASIC』です。

X68000シリーズのOS『Human（ヒューマン）68k』を起動してから，『Human68kシステムディスク』をフロッピー・ドライブに挿入します。このフロッピーの"BASIC2"ディレクトリの中にある，"BASIC.X"を実行してください。

初代X68000は，"BASIC"ディレクトリの中にある"BASIC.X"を実行します。

これで，X-BASICが画面写真のように起動します。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクへ保存します。ドライブBに"TEST.BAS"という名前で保存するときは，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字を区別するので，注意してください。

実行は，キーボードから

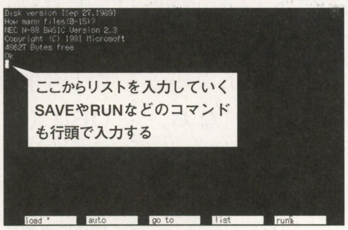
RUN↵

と入力してください。ファイル名を付ければ，外部ファイルを直接実行することができます。

実行を中止するには，BREAK キーを押します。

なお，X-BASICの投稿プログラムは，外部関数ファイルを使用することが多いようです。リスト中のファイル指定部分を，自分の環境に合わせて変更するなど，注意が必要です。

PC-88シリーズ 『N88-BASIC』



▲N88-BASIC起動画面。V1／V2モードのスイッチを切り替えてから起動する

PC-8801シリーズには，ほとんど全機種に『N88-BASIC』が付属しています。

PC-8801の電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-BASICのシステム・フロッピーを挿入します。そしてリセット・スイッチを押すことで，BASICが起動します。「How many files」と聞かれたら，一般にはそのまま↵キーを押していってかまいません。

キーボードからリストを入力していき，保存はSAVE "ドライブ番号:ファイル名"で行ないます。ドライブ1に"TEST.BAS"という名前で保存するには，キーボードから

SAVE "1:TEST.BAS"↵

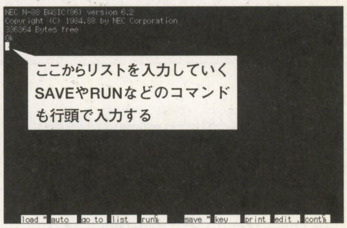
と入力します。ファイル名は，大文字／小文字で区別します。同じファイル名でも，大文字と小文字ではちがうファイルと認識するので，注意してください。

プログラムを実行するには，RUN↵とキーボードから入力します。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することも可能です。プログラム動作をやめるときには，STOP キーを押します。

このN88-BASICは，PC-98シリーズのDISK-BASICとディスク・フォーマット・レベルの互換性があります（命令もほぼ互換性あり）。

N88-BASICにもバージョンがいくつかありますが，投稿プログラムではPC-8801mkⅡSR以降で動作するV2モードが多いようです。

PC-9800シリーズ 『N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）』



▲N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）起動画面

PC-9800シリーズの，MS-DOS上で動作するBASICが『N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）』です。

MS-DOSを起動してから，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICを挿入します。そして，カレント・ディレクトリをフロッピーに移して，N88-BASICの実行ファイルをキーボードから入力していきます。

たとえば，ドライブBがフロッピーの場合は，

A>B:↵

B>N88BASIC↵

と入力することで，BASICが起動します。

起動したら，キーボードからリストを入力してください。入力が終わったら，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。

先ほどのフロッピーに"TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力します。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

プログラム実行は

RUN↵

です。RUNの後にファイル名を付けることで，ダウンロードしたファイルなどを直接実行することができます。プログラム実行を停止させるには，STOPキーを押します。

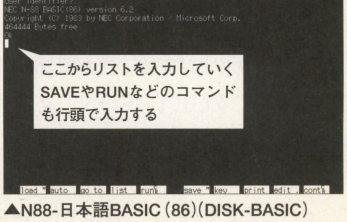
PC-9800シリーズ 『N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC）』

PC-9801DX／DAシリーズより前のシリーズで付属しているのが『N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC）』です。

これは，フロッピーから起動させて使用します。

パソコンの電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入して，リセット・スイッチを押してください。これで，DISK-BASICが写真のように起動します。「How many files」などと聞かれますが，一般にはそのまま↵キーを押していってください。

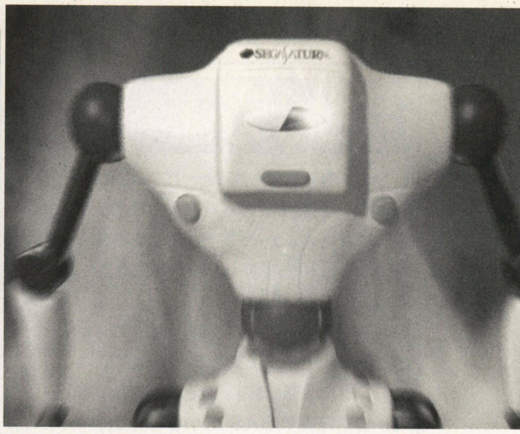
リストの入力／保存／実行方法は，PC-88シリーズのN88-日本語BASICと同じように行ないます。PC-88シリーズとは，ディスク・フォーマット・レベルと命令にほぼ互換性があります。



▲N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC）

ポリゴンを使ったゲームがキミの手で制作できる！

GAME BASIC for SEGASATURNでゲームを作ろう！



TEXT & PROGRAMMING●山崎 寛

第1回
超簡単なポリゴンの使いかた

みなさん，GAME BASIC for SEGASATURN（以下サターンBASICと表記）は買いましたか？ サターンBASICには“ポリゴンを簡単に扱える”という，他のプログラミング言語にはない特徴があります。「ポリゴンを使った3Dゲームを作ってみたい」という人は，ぜひサターンBASICを使ってみてください！

さっそく，ポリゴンを使った簡単なゲームを作ってみましょう。みなさんも打ち込んで，サターンで楽しんでくださいね。

SETPFONTで簡単ポリゴン表示

サターンBASICを起動したら，

SETPFONT 1,4

と入力し実行してみましょう。

画面中央に，立方体のポリゴンが表示されましたね（**第1図**）。

“1,4”のうち，4の値を1～14の範囲で変更すると，立方体の形が変わります。いろいろ試してみましょう（**第2図**）。

このSETPFONT文は，文字や数字を簡単にポリゴン表示したいときに使う命令です。文法は**第3図**のようになっていて，例えば，赤い「A」という文字をポリゴン表示したいなら，

SETPFONT 1,ASC("A"),,RGB(31,0,0)

と記述します。

文字や数字の他にも，立方体のような単純な形のポリゴンが，14種類用意されています。このSETPFONT文を利用すれば，手軽にポリゴンが扱えるのです。

今回はこのSETPFONT命令を使って，ポリゴンを使った簡単なゲームを作成してみることにしましょう。なお，SETPFONT文のパラメータのうち，フォント番号以外（色指定など）は省略可能になっています。

ポリゴンはオブジェクト単位で扱う

サターンBASICでは，スプライトやポリゴンのひとかたまりを「オブジェクト」という形で扱います。

このオブジェクトには一つ一つに番号がついていて，これを「オブジェクトID」と呼びます。

さきほどの「SETPFONT 1，4」というのを言い換えてみれば，「ID“1”番のオブジェクトに，フォント番号“4”の形のポリゴンを割り当てる」という設定をしていることになります。

表示位置を変えてみよう

これまでの命令では，表示位置を指定していないため，基本の表示座標である（0，0，0）にオブジェクトが表示されています。

使用ソフト
GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：セガサターン
《問い合わせ先》
アスキー　ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/

今度は，オブジェクトの表示位置を変えてみましょう。

OBJ（1，@XP）＝－50

とすると，さきほどのポリゴンがちょっと左に移動しましたね？

OBJ（1，@YP）＝＋50

だと今度は下に，

OBJ（1，@ZP）＝－100

とすると，画面奥に移動しました。

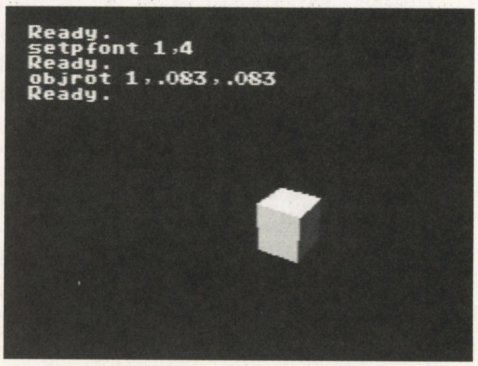
「@XP」や「@YP」というのは，BASICに慣れている人でもちょっと見かけない表記ですが，これらはサターンBASICのシステムにあらかじめセットされている定数で，例えば@XPは4のことです。

このように，三つの数値を指定するだけで，簡単にオブジェクトの座標を変更することができます。

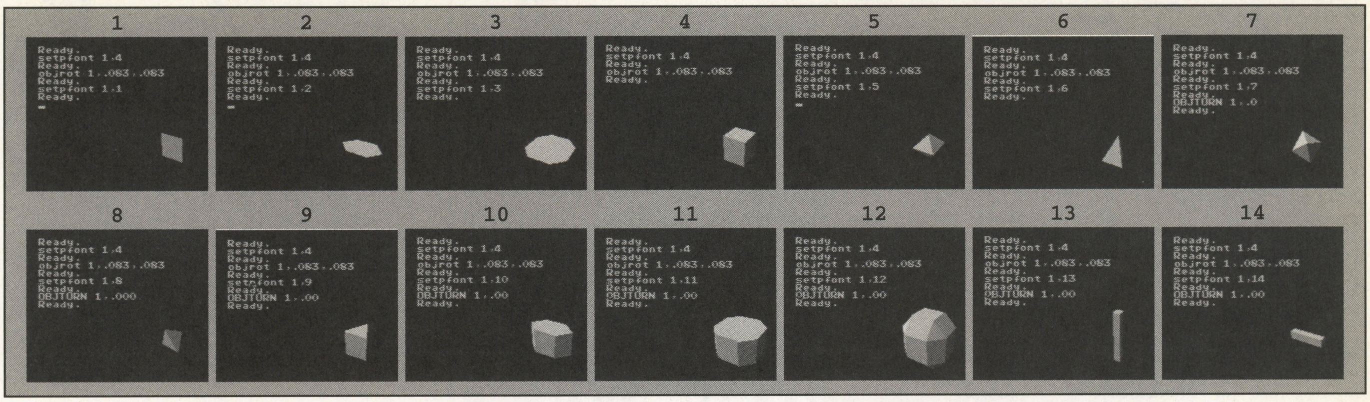
また，座標を指定する場合，

OBJ（1，@XP）＝－50，＋50，－100

などというように，ひとまとめで表記す



《第1図》これがサターンBASICで表示されたポリゴンだ！ 数値を変更することでさまざまなポリゴンが使用できる



《第2図》番号は，それぞれポリゴンの形状に対応している

オブジェクトID番号：-1～255（ただし-1と0は設定済み。ユーザーが指定できるオブジェクトは1～255）

スケールX，スケールY，スケールZ：それぞれの方向への倍率。デフォルトはすべて1.0

カラー：色。RGB関数を使って，RGB（赤，緑，青）で指定する。値はそれぞれ0～31から指定

SETPFONT オブジェクトID番号，フォント番号，（スケールX，スケールY，スケールZ，位置X，位置Y，位置Z），カラー，アトリビュートID

フォント番号：形を番号から選ぶ。1～14，48～57，65～91の範囲で指定（対応文字，数字はマニュアルに記載）

位置X，位置Y，位置Z：オブジェクトの位置（座標）

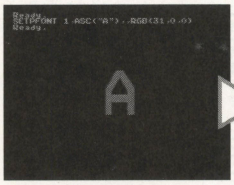
アトリビュートID：ふだんは使わない（記述しない）

《第3図》SETPFONT文の文法

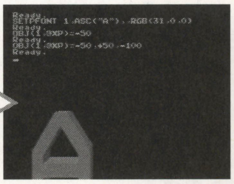
ることも可能ですし，そのほかにも，

OBJPOS −50，+50，−100

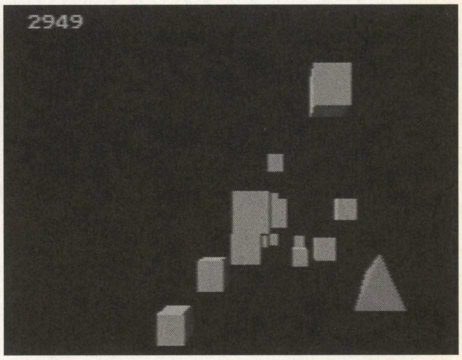
と表記するような命令も用意されています。



《第4図》OBJ文によって，ポリゴンの表示位置を変更できる。とくに指定しないと真ん中に表示される



《第5図》OBJ文なら，奥行きまで含めて表示位置を指定できる



《第6図》ポリゴンを使った，簡単な障害物避けゲーム。意外とむずかしいぞ

ゲームで遊んでみよう

早速，ポリゴンを利用した簡単なゲームを作ってみました。**リスト1**がそのプログラムです。赤い三角すいを，コントローラ1に接続したパッドで操作して，画面奥から迫ってくる立方体を避けるゲームです（**第6図**）。

リストを見ると，まだ紹介していない部分もあると思います。そうした部分は，サターンBASICに付属しているリファレンス・マニュアルを見ればわかると思うので，がんばって調べてください。記事でもおいおい紹介していきますから，そちらを待つというのもアリですよ。

一つ注意。リストには，全角文字で注釈が入れてあるのですが，実際にサターンBASICで打ち込む場合は，注釈部分は入力する必要はありません。

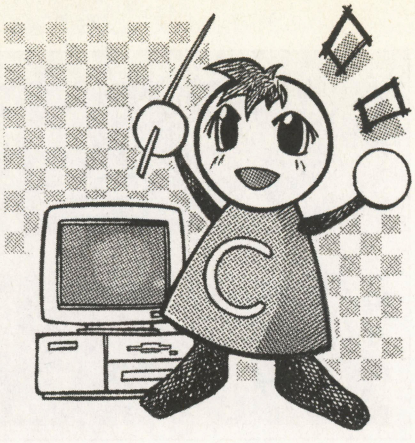
注釈部分は，それぞれの処理内容を解説しています。プログラム・リスト解析の参考にしてください。

《リスト1》ポリゴンを使ったサンプル・ゲームのプログラム・リスト

```
100 '----------
110 'ポリゴンを使ったサンプル
120 'BM9808
130 '----------
140 '初期設定
150 SCREEN 0:'画面の初期化
160 T=1.0:'敵の初期速度
165 SC=0:'スコア初期化
170 '自機のポリゴンの設定
180 SETPFONT 1,6,,RGB(30,4,4):'1番のオブジェクトに三角錐を定義
190 OBJROT 1,-.25,.5:'三角錐をX軸に-90度，Y軸に180度回転させる
200  OBJ(1,@GTEST)=&HB1:OBJ(1,@GROUP)=&B1:'1番のオブジェクトを衝突判定グループ1
に設定
210 '敵のポリゴンの設定
220 SETPFONT ,4,,RGB(15,15,31):'立方体のポリゴンを定義
230 FOR I=2 TO 17:'2～17番のオブジェクトに敵（立方体）を設定
240   OBJTYPE I,4:'オブジェクトの種類を4番（ポリゴン）に設定
250     OBJATR I,POLYGONID(-1)-1,ATRID(-1)-1:'オブジェクトの形，色（テクスチャ）
を先ほど定義した立方体に設定
260    OBJPOS I,RND(256)-128,RND(256)-128,RND(1024)+512:'オブジェクトの位置を乱数
で決定
270    OBJ(I,@GTEST)=&B1:OBJ(I,@GROUP)=&B1:'衝突判定グループ1に設定
280 NEXT I
290 'メインルーチン
300 ST=PAD(0,1):'コントロール端子1のパッドの状態を取得
310 IF (ST AND @PAD_RIGHT)<>0 AND OBJ(1,@XP)<180 THEN OBJ(1,@XP)=OBJ(1,@XP)+1
320 IF (ST AND @PAD_LEFT)<>0 AND OBJ(1,@XP)>-180 THEN OBJ(1,@XP)=OBJ(1,@XP)-1
330 IF (ST AND @PAD_UP)<>0   AND OBJ(1,@YP)>-130 THEN OBJ(1,@YP)=OBJ(1,@YP)-1
340 IF (ST AND @PAD_DOWN)<>0  AND OBJ(1,@YP)<130 THEN OBJ(1,@YP)=OBJ(1,@YP)+1
350 '敵移動
360 FOR I=2 TO 17
370   OBJ(I,@ZP)=OBJ(I,@ZP)-T:'Z座標をTの数だけ画面手前に変える
380    IF OBJ(I,@ZP)<0 THEN OBJ(I,@XP)=RND(256)-128,RND(256)-128,1023:'画面手前に
たどり着いたら，画面奥に戻す
390 NEXT I
400 T=T+.001:'敵の移動速度をだんだん上げていく
405 SC=SC+1:LOCATE 0,0:PRINT SC;:'スコア加算，表示
410 IF OBJ(1,@COLIDIST)=-1 THEN GOTO 300:'自機と敵が衝突していなければループ
420 'ゲームオーバー
430 YP=-.5
440 OBJ(1,@YP)=OBJ(1,@YP)+YP
450 YP=YP+.001
460 IF OBJ(1,@YP)<200 THEN GOTO 440
470 END
```

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハロー C言語ワールド



第2部 第5回 プログラムの流れをコントロールしよう！ ～繰り返し処理～

四辻孝文（すたじおのま）

先日，家のWindowsパソコンを飛ばしてしまいました。あんまりバックアップとか取ってなかったので，いくつかファイルが読めなくなって，しおしおです（泣）。

じつはこの原稿も消えてしまい，途中まで書いてあったヤツを探し出して，また書きなおすことになっちゃいました。

みなさん，ちゃんとバックアップは取っておきましょうね。

さて，今回は「繰り返し」処理を説明します。前号で解説した「分岐」と組み合わせれば，たいていのプログラムは大丈夫です（流れのコントロールは，という意味ですけど）。

●1＋2＋3＋4＋5＋………＋100＝

ありがちな問題として，「1から100までの合計を表示するプログラムを作れ」というのがありますね。とりあえずこのプログラムを組んでみることにしましょう。

「インチキ」方法

方法はいくつかあります。まず最初は「インチキ」方法です。

1から100までの合計は101＊50で5050ですね（何でこうなるかは説明しなくてもいいよね？）。というわけで，これを単に「printf」関数で表示させてみましょう。プログラムは

```
#include<stdio.h>

void main(){
   printf("1から100までの合計は5050だよ¥n");
}
```

……見事にインチキですね。でも私は「プログラムは手段であって，問題になるのは結果」だと思っているので，これはこれでOKだと思ってます。

もし，問題が「1から100までの合計を計算して表示するプログラムを作れ」というのなら，このプログラムではだめです。計算してないもんね。

「マジ計算」方法

つぎは「マジ計算」方法。実際に1＋2＋3＋…99＋100とやって結果を表示させるやりかたです。

```
#include<stdio.h>

void main(){
   int a;

   a = 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10
      +11+12+13+14+15+16+17+18+19+20
      +21+22+23+24+25+26+27+28+29+30
      +31+32+33+34+35+36+37+38+39+40
      +41+42+43+44+45+46+47+48+49+50
      +51+52+53+54+55+56+57+58+59+60
      +61+62+63+64+65+66+67+68+69+70
      +71+72+73+74+75+76+77+78+79+80
      +81+82+83+84+85+86+87+88+89+90
      +91+92+93+94+95+96+97+98+99+100;
   printf("1から100までの合計%dだよ¥n",a);
}
```

あまりにも芸のないプログラムですが，ちゃんと計算させて表示させていますね。

今回のテーマ，「繰り返し」方法

では最後に，今回のテーマである「繰り返し」を使って計算させる方法です。問題を出したほうは，この答えを期待しているんだと思いますが…。

プログラムを書いて，それから説明していきますね。

```
#include<stdio.h>

void main(){
        int a=0,i; ………………… ①

        for(i=1;i<=100;i++)   …… ②
            ③   ④    ⑤   a+=i;
                              ⑥

        printf("1から100までの合計%dだよ
¥n",a);
}
```

さて，このプログラムですが，説明しなくてもなんとなくわかるような気がしませんか？ そういう場合は自分で調べてみるのも，プログラミング上達の道だと思います。

でもそういうわけにもいかないので，このプログラムを解説してみましょう。

一定回数の繰り返し･･･「for」

「main」関数の最初は変数の定義（①）です。「a」と「i」の二つの変数を使います。前々回には説明しなかったと思いますが，じつは変数は宣言と同時に初期化することもできるのです。この場合，変数「a」を0に初期化しています。C言語では宣言しただけで，まだ何も代入していない変数の値は「不定」です。BASICのように0にはしてくれません。変数に何も代入しないで参照するようなプログラムを組むと，コンパイル時に警告が出ます。

次の「for」（②）というのが回数が決まっている場合の繰り返し処理をするための命令です。「for」の書式は

for(初期設定;継続条件;増分式)

となっていて，カウンタ用に変数をひとつ使ってまわします。ここではカウンタ用の変数に「i」を使っていますが，こういうループのカウンタ用に使う変数には「i」「j」「k」……を使うことが多いです。これはFORTRANというプログラミング言語で，

整数型の変数が「I」以降だったことの名残なんですね。わかりやすさからいうと「loop」などの変数名にするほうがいいのかもしれませんが，とりあえずここでは「習慣」ってことで「i」にしています。

「初期設定」（③）ではカウンタ用変数の初期値を決めます。このプログラムは「変数「a」にiを足す」という処理を「i」が1から100になるまで繰り返すという処理になります。つまり「i」の初期値は1にすればいいわけですね。

初期設定の次には，セミコロン「;」で区切って「継続条件」（④）がきます。これはその名のとおり「for」ループ中の処理を続けるための条件です。具体的にはこの条件が満たされている間だけ「for」ループ内の処理が行なわれます。

次にループ1回ごとのカウンタの増分式（⑤）がきます。ここには直接カウンタを増加させる式を書きます。この場合「i++」となっていますね。これは「i=i+1」と同じ意味で，「インクリメント」というものを使っています。インクリメントは「値をひとつ進める」のに使う演算子で，たとえば「count」という名前の変数をひとつ進める場合「count++」と書きます。

「1を足す」ではなく「ひとつ進める」という表現をしているのにはわけがあるのですが，とりあえず今のところ気にしなくてもかまいません。

ちなみに「ひとつ戻す」処理をする「デクリメント」というのもあります。これは「i--」と書きます。

そして，ループ処理として何度も繰り返し実行される部分が，「for」の次の文（⑥）になります。

実際の流れを追ってみる

それでは，実際にこの「for」ループでは，どういう処理が行なわれるのか見てみましょう。

最初に，変数「i」に1が代入されます。次にループの継続条件がチェックされます。ここでは「i」は1なので「i<=100」が成り立ちます。よってループ内の処理が行なわれることになります。

ループ内の処理は，「a+=i」ですね。これは「a=a+i」と同じ意味です。自分自身に対しての演算は「変数 演算子 = 値」というように記述することができるんです。たとえば「sakura」を3倍する場合，普通に書くと「sakura=sakura*3」ですが，「sakura*=3」とも書けるわけですね。変数「i」は1，「a」はこの時点では0ですから「a=0+1」で，変数「a」が1になります。

これでループ内の処理が終わりました。ここでカウンタが加算されます。「i++」が実行されるわけですね。変数「i」が2になったわけです。

ループ1回分の処理がこれで終わったことになります。このあと「i」を2として，またループの処理が行なわれるわけですね。

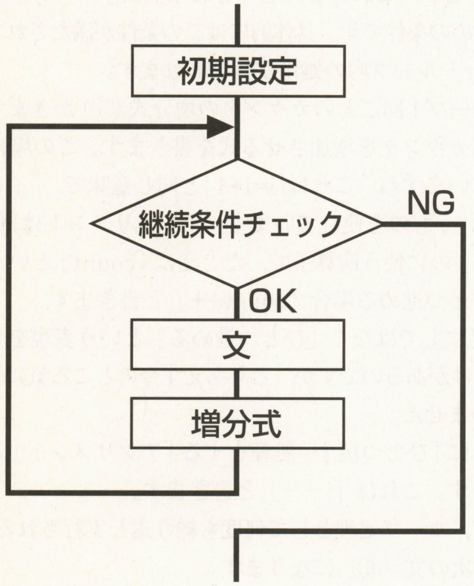
2回目は「a=1+2」という計算が行なわれ，継続条件をみたすので，「i」が3になってまたループします。

この処理が何度も繰り返されるわけです。このループを抜けるのは「i」が100を超えたときです。つまりこの場合101になったときです。

それでは，「i」が100の処理から見てみます。「i」が100のとき「a」は「1+2+3+……+98+99」で4950になっているはずです。そんなわけで，ここでの計算は「a=4950+100」。これで1から100までの合計が変数「a」に入ったことになりますね。「i」はインクリメントされて101になります。

処理は次のループに移り，継続条件がチェックされます。でも「101<=100」は成り立ちませんよね。これでこの繰り返し処理を抜けるわけです。抜けた時点での「i」の値は101ですね。

この「for」ループの流れを図にしたのが**第1図**です。



《第1図》「for」ループの流れ

複数の文を繰り返す場合にはブロック化

「for」ループで繰り返す処理に複数の文を使う場合には，「if」のときと同じようにブロック化します。今のプログラムで，「1+2+･･･」と表示させたい場合

```
#include<stdio.h>

void main(){
	int a=0,i;


	for(i=1;i<=100;i++){
			a+=i;
			printf("+%d",i);
	}

	printf("=%d¥n",a);
}
```

とすればOKです（先頭の「+」がちょっとカッコわるいですが)。

ある条件の間繰り返す･･･「while」

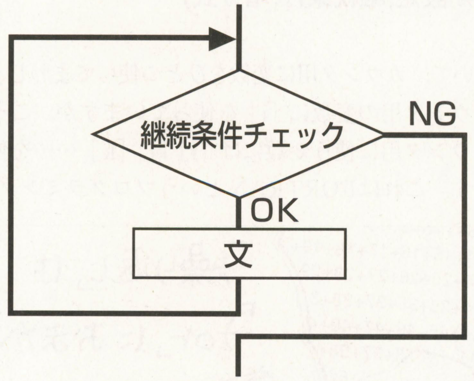
ある一定回数の繰り返しを行なう「for」に対して，回数は決まっていなくて，ある条件の間だけ，またはある条件になるまで繰り返し処理を行なうときは「while」を使います。書式は

```
while（継続条件）
```

です。「for」とくらべるとシンプルですね。例として「変数「a」に入力された値を足していって，100以上になったら終了するプログラム」を組んでみましょう。

```
#include<stdio.h>

void main(){
	int a=0,input;

	while(a<100){
			printf("aはいまんとこ%d
です。いくつたしますか？¥n",a);
			scanf("%d",&input);
			a+=input;
	}
	printf("100以上になったんで終わりまーす☆
¥n");
	printf("最終値は%dでした。¥n",a);
}
```

こんな感じになります。この「while」の流れを図にすると，**第2図**のようになります。「for」での繰り返し処理から，初期設定と増分式の処理を取った形ですね。



《第2図》「while」ループの流れ

「for」は「while」で記述できる

「while」は「for」から初期設定と増分式の処理を取ったものといいましたが，逆をいえば「while」に初期設定と増分式を追加してやれば「for」と同じことができます。

「1から100までの合計を求めるプログラム」を「for」を使わずに「while」で書くと

```
#include<stdio.h>

void main(){
	int a=0;

	i=0;
	while(i<=100){
			a+=i;
			i++;
	}

	printf("1から100までの合計 %d だよ¥n",a);
}
```

となります（カウンタ変数である「i」の初期化は，宣言と同時に行なってもいいのですが，ここではわかりやすくするために「while」の前で初期化しています）。

これを見るとわかると思いますが，「for」を「while」に書き換えるには

```
初期設定
while(継続条件){
	文
	増分式
}
```

とすればいいわけです。これを見ると「for」がどういう処理をしているのかよくわかりますね。

ループを途中で抜けるには「break」

プログラムを組んでいると，繰り返し処理の中で回数や条件を満たしていなくても，「for」「while」ループから抜けさせたい場合があります。

こういう場合，「for」ならカウンタ変数に，「while」なら条件式に使っている変数に，条件式をみたす値を代入して，ループを終わらせてもいいのですが，強制的にループを抜けるための「break」を使うという方法もあります。

「while」の説明で使った「変数「a」に入力された値を足していって，100以上になったら終了するプログラム」に，「0が入力されたら強制的にループを抜ける」という処理を付け加えると

```
#include<stdio.h>

void main(){
	int a=0,input;

	while(a<100){
			printf("a はいまんとこ %d です。いくつたしますか？¥n",a);
			scanf("%d",&input);
			if(input==0)
				break;
			a+=input;
	}
	printf("100 以上になったか，0 が入力されたんで終わりまーす☆¥n");
	printf(" 最終値は %d でした。¥n",a);
}
```

こんな感じになります。

無限ループは「;;」と「1」

ゲームなどのプログラムの場合，メインの処理をゲームが終わるまで繰り返すことが多いですね。BASICなどでは「GOTO」文でメイン処理を繰り返したりしますが，C言語の場合，「goto」文はできるだけ使わないようにプログラミングしていくのが普通なので，メイン処理を無限ループの中に置いたりします。

「無限ループ」とは，その名のとおり「break」などで強制的に抜けてやらないかぎり，無限に繰り返し続ける処理のことで，もし処理のバグなどで無限ループに入ってしまった場合には，プログラムが止まっているように見えてしまいます。C言語はコンパイルしてマシン語化され実行しているので，BASICのように「BREAK」（C言語のbreakとまぎらわしいけど，プログラムを強制的に止めることね）させるわけにもいかないので，もし無限ループの処理を作る場合には注意しましょうね。

さて，実際に無限ループをさせるには

```
「for」なら for(;;)
「while」なら while(1)
```

とするのが一般的です。「for」の場合には，初期設定，継続条件，増分式をすべて省略してしまいます。「while」の場合は，条件に「1」を指定します。どちらの場合でも，ちゃんと抜けるための処理をしてやらないと，プログラムの実行を止められなくなるので気をつけましょう。

最後に

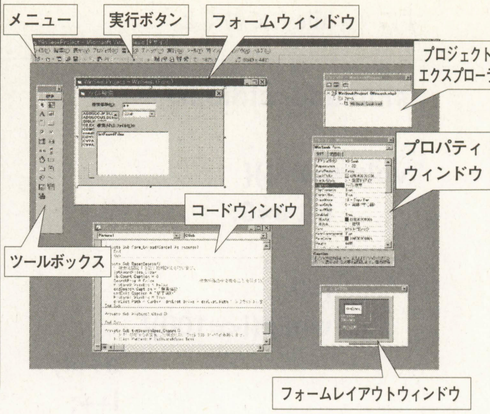
前回と今回で，プログラムの流れの基本は説明しました。これでたいていの処理は書けると思います。ゲームでも何でも，プログラムの流れの部分は条件判断や繰り返しでできているので，これをしっかり覚えておくことは，あとあと大きなプログラムを組む場合にも必要になってきます。

それじゃまた，来月！

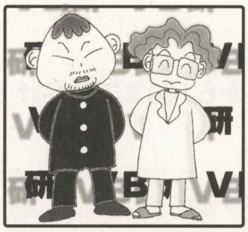
応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

愛称：VB研



所長●竹宮 恵亀　Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro



（右）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住）。リヨンの対ジャマイカ戦で，日本代表の決勝トーナメント行きの勝利を目撃！　こうなったら，決勝リーグ行くとこまで行って観てくるぞぉ。来月のVB研がお休みの場合は，ご了承ください〜。

（左）第5部なのに，助手4号。何やらeMate用の日本語化キット（NLK）が発売されるとかされないとかというウワサが。今でも日本語の入力と表示ができる環境はあるんだけど，MP2100J同様にNLKがでるんだったら，それにこしたことはないもんね。でも，iMacの発売もひかえているしなぁ。くう。

第5部　第11回　“オブジェクト”の使いかた〜コントロール編④

Visual Basicの基礎をお送りするこのコーナー，今月はコントロール紹介の最終回です。その対象は，“スクロールバー”“タイマー”“ファイル関連”のコントロール（じつは他にも“OLEコンテナ”“データ”もあるけど，それはまた別の機会）。それでは，さっそくはじめましょう！

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

いよいよはじまるのは…

所長　あー，ドキドキしてきた。

助手　いやん，ワタシまでドキドキしてきちゃうん。…ってあんた年甲斐（としがい）もなく，何をトキメいてんの？

所長　いやぁ，この原稿書いているの，6月14日なの。6月14日といえば…。

助手　「みずのえ　たつ　赤口」とカレンダーに書いてございますが。

所長　チャウ！　チャウやろ！　6月14日は，日本のワールド・カップ・デビューの日やん！　あと，7時間でキックオフです〜。苦節48年，狼少年ケンの初ゴールから生まれたW杯への挑戦は，ここに実ったのであります〜。あぁ，もうボクの心はフランス・トゥールーズへ。えぇい，こんな原稿書いてられるか！　ちょっとフランス行ってくるわ。じゃ，あとまかせた！（キィー，バタン←ドアの音）

《写真1》研究所で飼っている，キジ猫のちゅう太。所長と仲悪いのだ

助手　アラ，行っちゃいましたね。さぁて，それじゃ，ワシのコーナーでもはじめさせてもらおうかね。

助手4号の物欲情報研究所

愛称：ぶつじょ〜研

助手　だいたいだなぁ，いつも「オブジェクトとは，モノである。えへんえへん」なんちゅー，哲学みたいな話はつまらん。やっぱ現実にある，「物欲を刺激するモノが一番」ってなわけで，第1弾はトミーから発売になる世界最小のポラロイド・カメラ『xiao（シャオ）』（http://www.tomy.co.jp/toyking/osirase/xiao/index.htm）のお話〜。誰にでも簡単に証明写真サイズのインスタント写真が撮れちゃうっつーんで，価格3,300円というお手頃価格も手伝って発売が今か今かと待たれております。画質もグンバツ！　プリクラなんて目じゃないね。ほれ，これが写真だよん（**写真1**）。ストロボ付きだから，部屋の中でもキレイに写るのだ！　そしておつぎが…。

所長　お楽しみは，そこまでだ！（バーン←くち効果音）

助手　何だよ帰ってきちゃったよ。せっかく読者ツカんできたとこだったのに。

所長　フランスまでは12時間かかるそうなので，間に合いません〜。みんなも気をつけなきゃ，ダメだぞ。

助手　そんなヤツぁいねーよ！

時間を操るタイマーコントロール

所長　というわけで，VB研復活です。最初は，タイマーコントロールから紹介していくぞ。

助手　直訳すると“時間計測制御”ですかい。何かメカっちーね。

所長　このタイマーは，設定した一定の時間間隔でイベントを発生させるコントロールなのだ。たとえば，ゲーム・プログラムでCPUのスピードに依存しないようにキャラクターを動かしたいときに使うといいぞ。

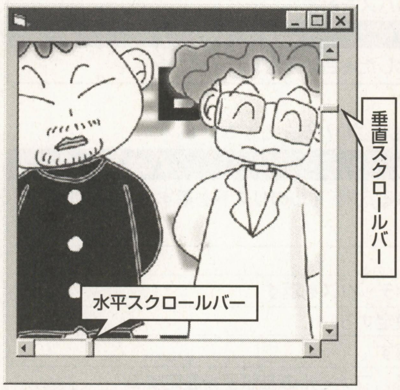
《第1表》タイマーの主なプロパティとイベント

プロパティ	内容
Enabled	タイマーコントロールの利用可／不可を設定する。利用不可のときには，Timerイベントは発生しない。True:利用可，False:利用不可
Interval Timer	イベントが発生する時間の間隔。単位はミリ秒
イベント	内容
Timer	Intervalプロパティで設定した時間が経過するごとに発生するイベント

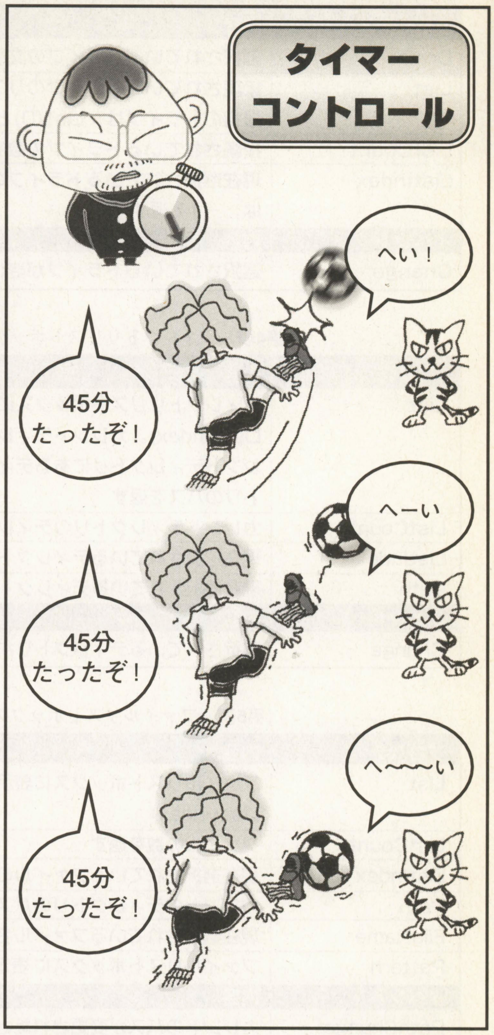
《第2表》水平／垂直スクロールバーの主なプロパティ

プロパティ	内容
Max	バーが下端（垂直スクロールバー），または左端（水平スクロールバー）にあるときの値
Min	バーが上端（垂直スクロールバー），または右端（水平スクロールバー）にあるときの値
LargeChange	スクロールバーの両端の矢印がクリックされたときの，バーの移動量を設定する
SmallChange	バーの部分をクリックしたときの，バーの移動量を設定する
Value	現在のバーの位置を値として返す。また，設定することも可能

《第2図》タイマーコントロールにより，メッセージが5秒ごとに表示されるのだ



《第3図》イメージの表示にスクロールバーを使ったところ



《第1図》タイマーコントロールの処理をおもしろおかしく図解した様子。実際は，もっと短い間隔で処理する

助手　投稿プログラムなんかでも，機種によってものすごく速く動いたり，遅くてゲームにならないものもあるよね。これも，タイマーコントロールを使えばいいわけ？

所長　さようである。タイマーコントロールは，他にも周辺機器を制御するようなプログラムで利用されているぞ。

助手　時間はおろか，いろいろなものを制御する…魔女リューズですかね。

所長　タイマーコントロールは，実行時は表示されず，デザイン時にも大きさなど設定することはできない。

助手　さらに姿が見えず，大きさという概念のない…魔女リューズ〜。

所長　もういいよ，それは。タイマーコントロールの使いかたは，以下のとおり。**第1表**も参照してほしい。

①Intervalプロパティに，イベント発生間隔の時間を設定します。単位はミリ秒。

②Timerイベントプロシージャが設定した時間ごとに，イベントが呼びだされます(第1図)。

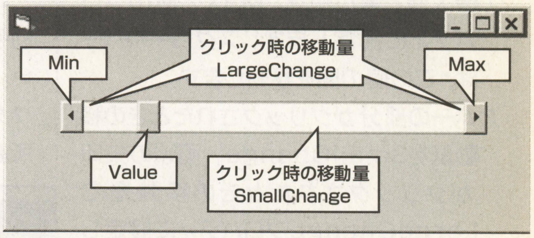
③タイマーのON／OFFは，Enabledプロパティで設定します。ONはTrue，OFFはFalse。

所長　たとえば，**第2図**のように，5秒ごとにメッセージボックスを表示する場合を考えてみよう。まずはタイマーのIntervalプロパティを「5000」に設定し，Timerイベントプロシージャをつぎのように記述すればよい。

```
Private Sub Timer1_Timer()
  msgbox "VB研にようこそ"
End Sub
```

たくさんのものを見せる水平／垂直スクロールバー

所長　スクロールバーは，画面をスクロールさせたり，位置情報を表示するためのコントロールだ。



《第4図》スクロールバーのプロパティ

助手　ウィンドウの左と下に表示される，Windowsアプリケーションでおなじみのものですな。

所長　水平／垂直スクロールバーは，それぞれ名前のとおり，水平方向と垂直方向の画面や情報を制御するために利用する。これは，**第3図**を見ればすぐに理解できるよね。

助手　理解できるけど，このツー・ショットはいただけないぞ。

所長　水平／垂直スクロールバーの使いかたは，以下のとおりだ。**第4図と第2表**

《第3表》ドライブリストボックスの主要なプロパティとイベント

プロパティ	内容
Drive	選択されているドライブの文字列を設定，返す
List	接続されているドライブのリストを返す。参照方法は，List(index)。最初のドライブは，List(0)となる
ListCount	接続されているドライブの数を返す
ListIndex	現在選択されているドライブのインデックスを返す。選択されていない場合は，－1を返す
イベント	**内容**
Change	選択されているドライブが変化した場合に発生するイベント

《第4表》ディレクトリリストボックスの主なプロパティとイベント

プロパティ	内容
List	ディレクトリリストボックスに表示されるディレクトリを返す。参照方法は，List (index)。カレントディレクトリは，List(－1)。以下1，2，3,…で，カレントディレクトリにあるディレクトリのパスを返す。また，－2で親ディレクトリのパスを返す
ListCount	カレントディレクトリのディレクトリの数を返す
ListIndex	現在選択されているディレクトリのインデックスを返す
Path	現在選択されているディレクトリのパスを返す
イベント	**内容**
Change	選択されているディレクトリが変化した場合に発生するイベント

《第5表》ファイルリストボックスの主なプロパティとイベント

プロパティ	内容
List	ファイルリストボックスに表示される，ファイルのリストを返す。参照方法は，List (index)
ListCount	ファイルの数を返す
ListIndex	現在選択されているファイルのインデックスを返す
Path	カレントのディレクトリのパスを設定する
FileName	現在選択されているファイル名を返す
Pattern	ファイルリストボックスに表示する，ファイルの拡張子を設定する
イベント	**内容**
PathChange	カレントのパスが変更されたときに発生するイベント

も参照してほしい。

①**最大値と最小値を，Max／Minプロパティに設定します。スクロールバーは，この値の間を移動します。**

②**バーの部分がクリックされたときの移動量をSmallChange，両端の矢印がクリックされたときの移動量をLargeChangeプロパティに設定します。**

③**バーの位置は，Valueプロパティから読み取ることができます。また，設定することも可能です。**

ファイルを選択するコントロールはコレだ！

所長　ファイルを保存したり読み込むときに，ファイルを選択する画面が表示されるよね。VBでは，この機能を持つコントロールとして，

● **ドライブリストボックス**

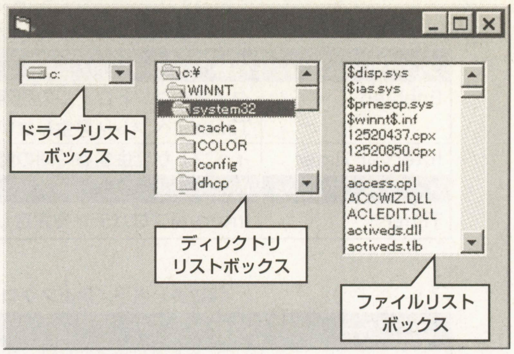
● **ディレクトリリストボックス**

● **ファイルリストボックス**

という3種類が用意されている。

助手　はい，ここで**第5図**をご覧ください。と，セリフが少ないことを改善するワタクシ。

所長　これらは，それぞれディスクドライブ，ディレクトリ，ファイルの選択に利用することになる。ドライブが変更されたら，ディレクトリやファイルの表示が自動的に更新されるように，各コントロールが連動するような設定をして使うわけだ。この他に，ファイル選択時に使うコントロールとして，標準コントロールではないがコモンダイアログがある。



《第5図》三つのコントロールを使って，ファイルを選択する

助手　【common：一般の，普通の】トイウ，イミデース。で，これは何？

所長　上記コントロールをセットにして表示する，便利なコントロールなのだ。話をもどして，ファイル選択コントロールの使いかたは，以下のとおり。**第3表～第5表**も参照してね。

① **ドライブリストボックス，ディレクトリリストボックス，ファイルリストボックスが連動するように，以下のようにイベントにコードを記述します(第6図)。**

● **ドライブリストボックスとディレクトリリストボックスの連動**

1. ドライブリストボックスで選択されているドライブが変化する場合，ドライブリストボックスに“Change”イベン

アメリカでVisual Basic6.0が発表された！

所長　海の向こうアメリカでは，6月25日についにWindows98が発売されましたね。これに引き続き，新バージョンの『Visual Studio』とともに，Visual Basicバージョン6.0が夏ごろに発売される予定，という発表がありました～。ちなみにVisual Studioとは，VBやVCなどが一つのパッケージになったものね。たぶん，日本語版VB6.0も，1～2か月後れで発売されるのではないでしょうか。主な強化点をつぎに示しますね。

● **Dynamic HTMLをサポート**

Dynamic HTMLを使った，Webベースのアプリケーション開発環境をサポート。付属する『WebClass Designer』と『Dynamic HTML Page Designer』という二つのツールを利用する。

● **データ・アクセスの統合**

ADOをサポートし，『Access』『Oracle』『SQL Server』『Excel』など，データへの統合的なアクセス機能を提供。

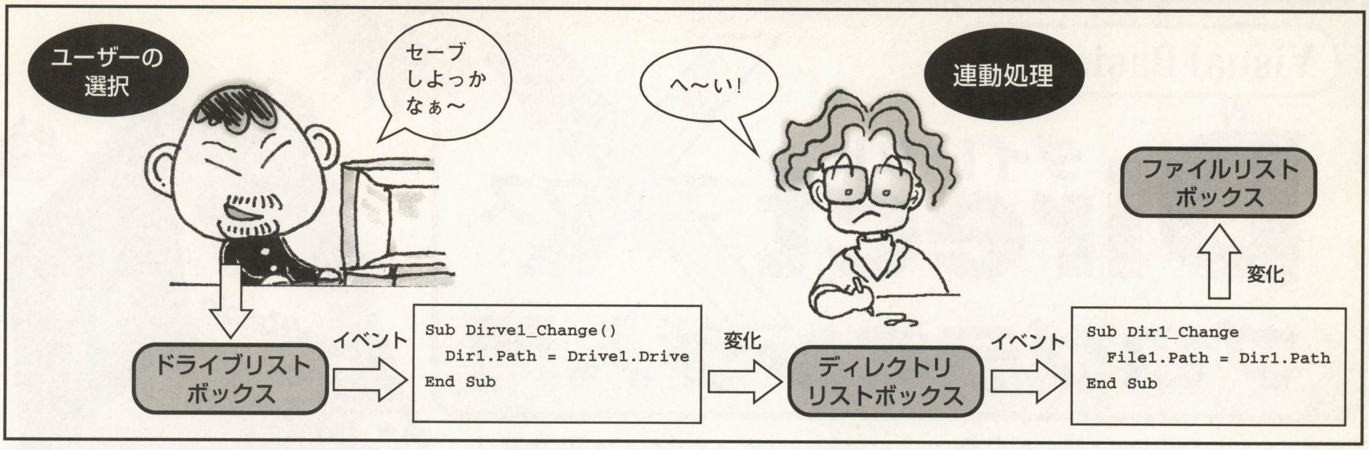
● **エンタープライズ・アプリケーション開発の強化**

ベーマガ読者にはあまり関係ないかもしれないが，エンタープライズ(大規模)向けのアプリケーション開発のために機能を強化している。

所長　どうやら，Webとエンタープライズ対応が主要な強化ポイントのようですね。今後も新しい情報が入り次第，お伝えしま～す。

助手　VB6.0もでるし，そろそろ第5部も終了させよっか。

所長　まだ終わりまへん～。



《第6図》ファイル選択コントロールの連動

トが発生します。

2. ドライブリストボックスで選択されているドライブ名は，“Drive”プロパティに設定されています。
3. ディレクトリリストボックスのディレクトリを変化させるには，“Path”プロパティを設定します。
4. 以上の1～3を踏まえたうえで，ドライブリストボックスの選択ドライブが変化したときに，それに連動してディレクトリリストボックスを変化させるためには，ドライブリストボックスの“Change”イベントをつぎのように記述します。

```
Private Sub Drive1_Change()
  Dir1.Path = Drive1.Drive
End Sub
```

● ディレクトリリストボックスとファイルリストボックスの連動

1. ディレクトリリストボックスで選択されているディレクトリが変化する場合，ディレクトリリストボックスに“Change”イベントが発生します。
2. ディレクトリリストボックスで選択されているディレクトリは，“Path”プロパティに設定されています。
3. ファイルリストボックスのファイルを変化させるには，“Path”プロパティを設定します。
4. 以上の1～3より，ディレクトリリストボックスの選択ディレクトリが変化したときに，それに連動してファイルリストボックスを変化させるには，ディレクトリリストボックスの“Change”イベントをつぎのように記述します。

```
Private Sub Dir1_Change
Private Sub Dir1_Change ()
  File1.Path = Dir1.Path
End Sub()
  File1.Path = Dir1.Path
End Sub
```

② ファイルリストボックスで選択されているファイル名は，“FileName”プロパティに設定されています。

③ ファイルリストボックスに表示するファイルの拡張子は，“Pattern”プロパティに記述することにより，設定可能となります。

Every Month Present
VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic5.0プレゼント⑧』係
■'98年6月号の当選者は，福田清孝さん（青森県南津軽郡・16歳），光岡雄基さん（東京都町田市・14歳），上国料 裕子さん（宮崎県都城市・15歳）です。おめでとうございます！

まとめ 次回からはいよいよ…

所長　というわけで，コントロール編の最終回はおしまいで～す。

助手　最終回？　あ～んど，おしまい？そうか，終わりか。読者のみなさん，長い間ありがとう。さようなら～。来月からは，ぶつじょ～研がはじまりま～す。

所長　だからまだVB研は終わってないって。次回からは，いろいろなプログラミング・テクニックについて紹介します。お楽しみにね！

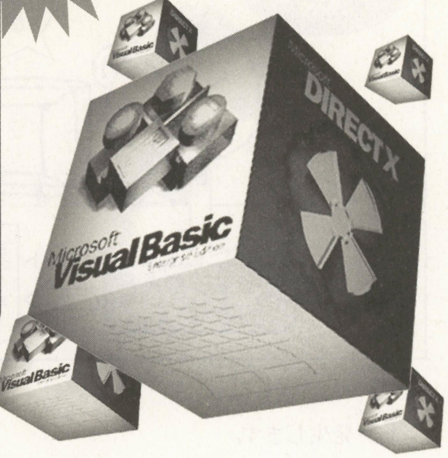
助手　もう第5部も11回もやってるんだから，イイじゃん。もっとワシにもしゃべらせれ！

所長　ちがうコーナーでやってくれ～。

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

特別連載

Visual Basicによる DirectX（ダイレクトエックス）プログラミング入門



TEXT＆PROGRAMMING●Visual Basicサポートグループ 平井昌人

第5回 DirectAnimationで実現する3Dグラフィックスの世界

連載をはじめて，すでに5回を数えることになりました。みなさんの応援のおかげと感謝しています。さて，今回からいよいよ3Dの世界へ足を踏み入れることにしましょう。今月は，3Dグラフィックス・プログラミングの基礎を紹介することにします。

3Dプログラミングはむずかしくない？

今月から，3Dグラフィックス・プログラミングを紹介していきます。

本来，3Dプログラミングは，高度で専門的な知識と技術，そして経験を持っている，ごく一部のプログラマーだけのものでした。しかし，これは現在，広く一般のプログラマーの手にも届くようになってきました。

簡単になってきたとはいえ，3Dグラフィックス・プログラミングはベクトルの計算や変換など，ある程度の専門的な知識やテクニックが要求されます。

でも，安心してください。今回紹介する内容は，3Dを扱ううえで必要最小限の，「これ以上簡単なものはない！」という初歩的なもので，誰でも楽しめるはずです。まさに，「Hello 3D World！（ハロー スリーディ ワールド）」といったところでしょう。

動作させるために必要なモノ

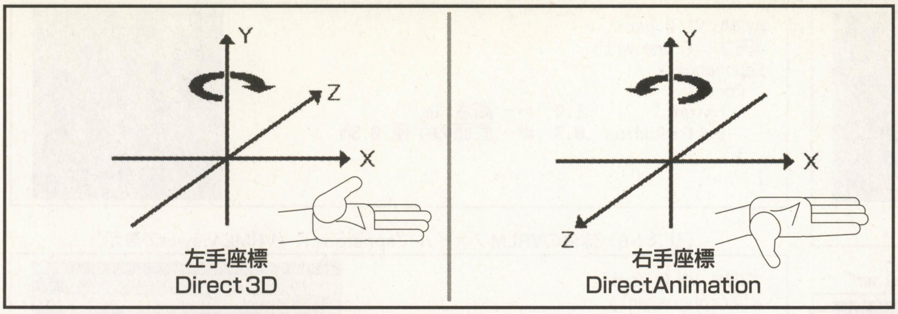
今回も先月号に引き続き，プログラミングのベースとして『DirectAnimation（ダイレクトアニメーション）』を使います（何といってもこれが一番コードが少なくて済む）。

また，DirectAnimationは『Direct3D』の上に実装されるコンポーネントです（詳細は'98年4月号参照）。ここで身につけた概念は，Direct3Dプログラミングを行なうときにも非常に役立ちます。

《第1図》リスト1の実行画面

《リスト1》DirectAnimationを使ったサンプル・リスト（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()
    Call Window_OnResize()
    'メートルライブラリを使用
    Set m = DAControl.MeterLibrary                          '←①
    '物体（3Dオブジェクト）
    Set mesh = m.ImportGeometry("cylinder.wrl")             '←②
    Set tran = m.Scale3Uniform(0.05)                        '↑③
    Set mesh = mesh.Transform(tran)                         '↓
    Set mesh = mesh.DiffuseColor(m.White)                   '←④
    Set tran = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(1, 0, 0), 30) '↑⑤
    Set mesh = mesh.Transform(tran)                         '↓
    Set tran = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(1, 1, -1), 20) '↑⑥
    Set mesh = mesh.Transform(tran)                         '↓
    '光源（ライト）
    Set light = m.DirectionalLight                          '←⑦
    Set tran = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -30)            '↑⑧
    Set light = light.Transform(tran)                       '↓
    Set light = light.LightColor(m.White)                   '←⑨
    Set geo = m.UnionGeometry(mesh, light)                  '←⑩
    'カメラ
    Set camera = m.PerspectiveCamera(2, 1)                  '←⑪
    Set geoimg = geo.Render(camera)                         '←⑫
    '背景
    Set bakimg = m.ImportImage("stars.jpg").Tile            '←⑬
    Set img = m.Overlay(geoimg, bakimg)                     '←⑭
    'コントロールにオブジェクトをセット
    DAControl.Image = img                                   '←⑮
    DAControl.Start                                         '←⑯
  End Sub

  Sub Window_OnResize()
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



《第2図》3D座標系の考えかた。2種類あるので混同しないようにしよう

そして，DirectAnimationのランタイム・モジュールやコントロールは，『インターネットエクスプローラ4.01（以降IE4と略）』に含まれています。ですから，IE4とテキスト・エディタさえあれば，あとはとくに用意するものはありません。入力するコード量も，極限まで少なくしてあります。

IE4は，以下のインターネット・アドレスから無償でダウンロードすることができます。

●http://www.microsoft.com/japan/download.htm

サンプルの入力のしかた

サンプル・プログラムは，『Visual Basic Script（以降VBScriptと略）』によるHTMLをベースに説明していきます。

そのソースコードは，**リスト1**です。Windowsに標準装備されているテキスト・エディタ『メモ帳』などを使って，入力してください。

入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存します（ここでは“c:¥demo4.htm”にしている）。そして，IE4のメニューから[ファイル]-[開く]で，先ほど保存したファイルを開きます。

しばらく待つと，**第1図**のように円柱（シリンダ）が，3D表示でくるくるまわるアニメーションを見ることができます（遅いマシンでは動きがガクガクするかも）。

それでは，プログラムの解説に入る前に，3Dプログラミングで必要となる用語や概念を少し説明しておきましょう。

3D座標系の概念を理解しよう！

3次元の世界では，平面座標のX軸，Y軸の他に，奥行きを示すZ軸が追加されます。ここでは，“左手座標”“右手座標”と呼ばれる二つのタイプの座標系が使われています。DirectAnimationでは，選択の余地なく右手座標となります。

ここで，みなさん右手を普通に広げてみてください。親指以外の4本の指をX軸のプラス方向（右）に向け，手のひらをY軸のプラス方向（上）にしてください。このとき，親指が向く方向がZ軸のプラス方向となります（親指が自分の顔を指しているはず）。

腕がつりそうになるかもしれませんが，さらに親指を軸のプラス方向に合わせて，残り4本の指を握ってみてください。この指の向きが，プラスの回転方向になります。

これらの関係を示しているのが，**第2図**の右側の図です。ちなみに，Direct3Dではこの逆となる，左手座標を採用しています（**第2図**の左側の図）。

3Dの世界での単位はメートルで，当然ながら座標位置も（x, y, z）の形式になります。

モデルデータはどうやって用意する？

3Dプログラミングで扱う物体（3Dオブジェクト）は，三角形や四角形などの無数の平面（ポリゴン）から構成されています。

実際，完全に丸みを帯びた球体でさえ，面（ポリゴン）から形成されています。同じ球体でも，ポリゴン数を多くすればするほどなめらかに見えてきます。しかし，それにともない計算量も増えるため，描画速度は遅くなります。

このような物体を表現するデータを“モデル”と呼び，普通プログラム中で定義するのではなく，ファイルとして保存しておきます。DirectXでは，“Xファイル*1”というフォーマット形式が採用されています。

また，これらの物体（3Dオブジェクト）は，通常“モデラー（モデリング・ソフト）*2”と呼ばれる専用のソフトウエアで作成します。これを使ってXファイルを作るのが一般的ですが，今回はモデラーは使わない方法を紹介しましょう。

Xファイルの構成を把握しよう！

それでは，DirextXで取り扱えるXファイルの中身をのぞいてみましょう。

Xファイルは，テキスト形式のものとバイナリ形式のものがあります（これらは『DirectX SDK』に入っているツールでコンバートすることが可能）。バイナリ形式のほうが読み込みは高速になりますが，

Xファイル *1 — Low Technical Column

Xファイルといっても，TVでおなじみの，FBIの超常現象や奇怪事件をまとめたファイルとは当然ちがうので注意（笑）。

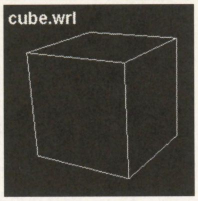
モデラー *2 — Technical Column

モデリング・ソフトの代表的なものには，『SoftImage』『3D Studio』『Light Wave 3D』『trueSpace』『六角大王』など，プロ仕様で非常に高価なものから，安価なシェアウエアまでたくさんの種類が存在する。

ただし，モデラーはそれぞれ専用のフォーマット形式を使っているので，注意が必要だ。DirectXで利用したい場合は，直接Xファイル形式で保存できるものか，Xファイルへのコンバートが可能なものを選ぶ必要がある。

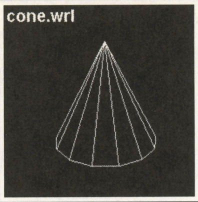
《リスト3》立方体（キューブ）のVRLMファイル“cube.wrl”

```
#VRML V1.0 ascii
#立方体(cube.wrl)
Separator {
  Cube {
    height  1.0  #← 高さ   1m
    width   1.0  #← 幅     1m
    depth   1.0  #← 奥行き 1m
  }
}
```



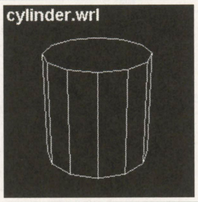
《リスト4》円すい（コーン）のVRMLファイル“cone.wrl”

```
#VRML V1.0 ascii
#円すい(cone.wrl)
Separator {
  Cone {
    height        1.0  #← 高さ 1m
    bottomRadius  0.5  #← 底面の半径 0.5m
  }
}
```



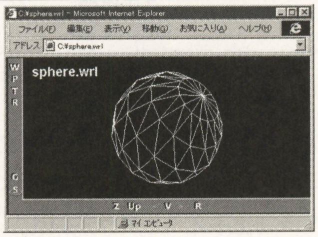
《リスト5》円柱（シリンダ）のVRMLファイル“cylinder.wrl”

```
#VRML V1.0 ascii
#円柱(cylinder.wrl)
Separator {
  Cylinder {
    height  1.0  #← 高さ 1m
    radius  0.5  #← 半径 0.5m
  }
}
```



《リスト6》球体のVRLMファイル“sphere.wrl”（VRML Viewerで表示）

```
#VRML V1.0 ascii
#球(sphere.wrl)
Separator {
  Sphere {
    radius  0.5  #← 半径
  }
}
```



読み込んだ後はテキスト形式もバイナリ形式も同じです。

ここで，**リスト2**を見てください。これは，DirectX SDKに入っている“cube.x”という「立方体」モデルデータのXファイルです（不要部分は省略している）。

Xファイルの細かい仕様は，DirectX SDKに記述されていますが，簡単に紹介しましょう。リストを見ると，立方体を構成する各頂点の座標（x，y，z）が並び，各面の頂点数とその面を構成する頂点座標のインデックスが列記されています。

《リスト2》立方体（キューブ）のXファイル“club.x”（DirectX SDKより）

```
// --------------------[立方体]--------------------
Mesh {
  24;  // 頂点座標(x; y; z)の数=２４（１面４頂点×
  ６面＝２４個）
   // 前面
   -0.5; 0.5; 0.5;,
   -0.5;-0.5; 0.5;,
    0.5;-0.5; 0.5;,
    0.5; 0.5; 0.5;,
   // 底面
   -0.5;-0.5; 0.5;,
   -0.5;-0.5;-0.5;,
    0.5;-0.5;-0.5;,
    0.5;-0.5; 0.5;,
   // 背面
    0.5; 0.5;-0.5;,
    0.5;-0.5;-0.5;,
   -0.5;-0.5;-0.5;,
   -0.5; 0.5;-0.5;,
   // 左側面
   -0.5; 0.5;-0.5;,
   -0.5;-0.5;-0.5;,
   -0.5;-0.5; 0.5;,
   -0.5; 0.5; 0.5;,
   // 右側面
    0.5; 0.5; 0.5;,
    0.5;-0.5; 0.5;,
    0.5;-0.5;-0.5;,
    0.5; 0.5;-0.5;,
   // 上面
   -0.5; 0.5;-0.5;,
   -0.5; 0.5; 0.5;,
    0.5; 0.5; 0.5;,
    0.5; 0.5;-0.5;;
  6;  // 面の数 = ６面
 // 頂点の数; 面を構成する頂点インデックス
   4;  0,  1,  2,  3;,
   4;  4,  5,  6,  7;,
   4;  8,  9, 10, 11;,
   4; 12, 13, 14, 15;,
   4; 16, 17, 18, 19;,
   4; 20, 21, 22, 23;;
}
```

メッシュ（Mesh）というのは，Direct 3Dでの面の集合体，すなわちモデルと思ってください。「//」は，コメントです。あたりまえですが，DirectAnimationでもこのXファイルを取り扱うことができます。

VRMLデータを使ってさまざまな形を作る

さらにDirectAnimationは，VRML*3形式のファイル・フォーマットである，“～.wrl”もサポートしています。

今回のサンプルは，VRMLのフォーマット形式のファイルを使います。**リスト3～リスト6**までのコードをテキスト・エディタで入力して，モデルデータとして保存しておきましょう。

簡単に作れるものは，つぎの四つの形状です。VRMLでは，先頭行以外での「#」はコメントです。

- **立方体（キューブ）：リスト３**
- **円すい（コーン）　：リスト４**
- **円柱（シリンダ）　：リスト５（リスト1で使用）**
- **球体　　　　　　　：リスト6**

リスト2の“cube.x”と**リスト3**の“cube.wrl”は，「1辺が1mの立方体」という同じモデルデータです。

また，**コラム3**で紹介したインターネット・アドレスでは，IE4でVRMLデータを表示させる『Microsoft VRML 2.0 Viewer（以降VRML Viewerと略）』が配布されています。**リスト3～リスト6**までのVRMLファイル（～.wrl）をIE4で開くと，それぞれの物体をあらゆる方向から見ることができます。

各ワイヤ・フレームの物体図は，VRML Viewerの機能を使って表示させたものです。保存したVRMLファイルをダブル・クリックしてみてください。IE4が起動して，VRML Viewerの画面になります。右クリック・メニューの[Graphics]-[Wire Frame]を選択してから，[Study]アイコンを一度クリックして物体の上でマウスをドラッグすると，各方向にまわります。

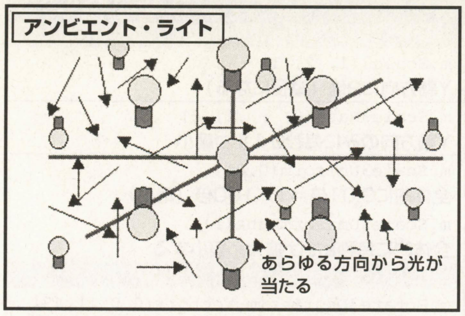
しかし，本来はXファイルもVRMLも非常に奥が深く，これほど単純なものではありません。詳細については，今後機

VRML*3　Technical Column

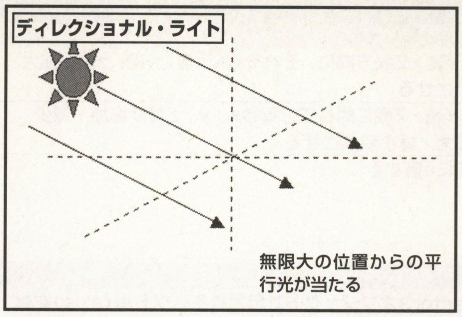
VRMLとは，Virtual Reality Modeling Languageの略。バーチャル・リアリティとは“仮想現実”のことで，VRMLはその世界での3Dモデルを構成させるための言語，ということになる。インターネットで，よく「バーチャル・モールでショッピング!」などというサービスがあるが，これはVRMLを使って仮想の商店街を作りだしているものだ。

さらにVRMLについてくわしく知りたい人は，下記インターネット・アドレスも参照してほしい（英文）。

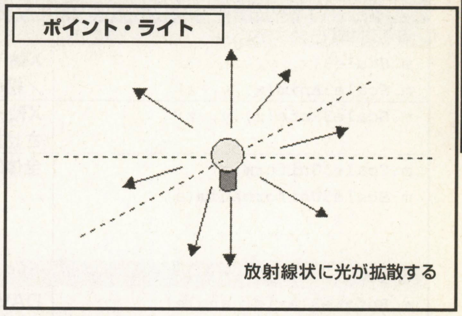
● http://www.microsoft.com/vrml/default.htm



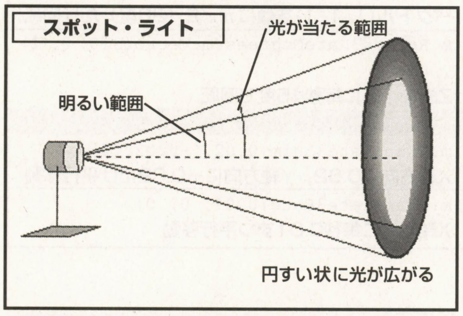
《第3図》アンビエント・ライトは，影ができない



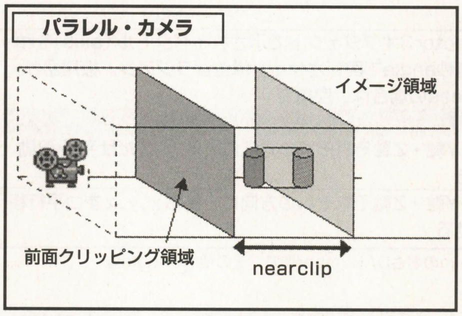
《第4図》ディレクショナル・ライトは，太陽光と同じ



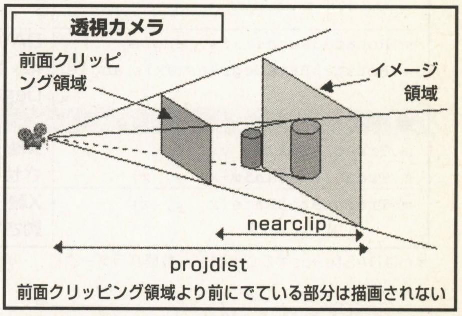
《第5図》ポイント・ライトは，裸電球と同じだ



《第6図》スポット・ライトの光は，円すい状に広がるのが特徴だ



《第7図》パラレル・カメラは，平行に投影するものだ。遠近感は表現できない



《第8図》透視カメラを使えば，遠近法に沿った画面を作ることができる

会があったら紹介することにしましょう。

3Dグラフィックスでは“光源”が重要な働きをする！

ここからは，3Dグラフィックスの基礎知識のお話になります。

現実の世界では，暗闇の中に物体を配置しただけではその物体は見えませんね。これは，3Dグラフィックスの世界でも同じです。それを照らす“光源”が必要です（照明，ライトともいう）。

物体を可視状態にするには，最低限一つの光源が必要となります。DirectAnimationでは，光源も一つの3Dオブジェクトとして扱います。

また，現実の世界では光源（太陽や電球など）を直接見ることができますが，DirectXの場合，光源は単に物体の色や光の反射など計算上の指標として使われるため，そのものを直接見ることはできません。

DirectAnimationでは，つぎの四つの光源が用意されています。

●アンビエント・ライト（環境光源，第3図）　m.AmbientLight

あらゆる方向から光が当たるような効果を生みだします。すべての面を同じ明るさで照らし，光源の位置や光の方向には関係ありません。この光源だけを使うと，影ができないという特徴があります。

●ディレクショナル・ライト（有向光源，第4図）　m.DirectionalLight

この光源は位置に関係なく，光の方向の要素だけを持っています。ある一定の方向から，一定の強さの光が当たります。ちょうど，太陽光のような効果がだせます。

●ポイント・ライト（第5図）　m.PointLight

“裸電球”のような光源です。光源はある位置に配置されて，そこから放射線状に光が放たれます。この光源は，ある1点から全方向に光が放たれるため，位置の情報が重要になります。ただし，ライトの方向は意味を持ちません。

●スポット・ライト（第6図）　m.SpotLight(fullcone, cutoff)

円すい状の光を放つ光源です。中央の部分は明るく，外側の部分はじょじょに暗くなるようなイメージです。このライトは，その位置，および方向と，円すい部分の角度が必要になります。

2種類の“カメラ”を使いわけよう！

“カメラ”とは，まさしく写真機のことです。

どんなに凝った3Dの世界を築いても，最終的には1枚の画像として見られるわけですよね。カメラは，どのような位置から，どのような方角を見るかを指示するものです。ちょうど，カメラのファインダをのぞき込んで，写しだす範囲をきめるような感じと思ってください。

DirectAnimationでは，DACameraオブジェクトがカメラに相当します。このカメラを通して，平面へ投影されるわけです。

DirectAnimationには，つぎの2種類のカメラが用意されています。

●パラレル・カメラ（第7図）　m.ParallelCamera(nearclip)

これは，単純に平行に投影するカメラです。このため，同じ大きさの物体は，手前にあるものと後ろにあるものは同じサイズに見えます。

●透視カメラ（第8図）　PerspectiveCamera(projist, nearclip)

一般的に“遠近法”と呼ばれる概念を持ったカメラです。同じ大きさであれば，後ろの物体ほど小さく見えます。

サンプル・プログラムの解説

ここからは，実際のサンプル・プログラムを解説していきましょう。もう一度，

《第1表》3次元での“変換”～DATransform3オブジェクトを返す主なメソッド

メソッド	内容	例
●拡大縮小		
m.Scale3(x, y, z) m.Scale3Anim(x, y, z)	X軸・Y軸・Z軸方向に，それぞれにx倍，y倍，z倍の拡大／縮小させる	m.Scale3(1, 2, 1) Y軸方向に2倍（縦長になる）
m.Scale3Rate(x, y, z)	X軸・Y軸・Z軸に対して，毎秒x，y，zだけ増加・減少させ拡大／縮小変換させる	m.Scale3Rate(0, -0.1, 0) Y軸方向のみに毎秒0.1ずつ縮小
m.Scale3Uniform(a) m.Scale3UniformAnim(a)	全体的にa倍する	m.Scale3Uniform(0.01) 全体的に0.01倍＝1／100倍（縮小） m.Scale3UniformRate(a) 全体的に毎秒aだけ拡大／縮小する
●回転		
m.Rotate3(axis, angle) m.Rotate3Degrees(axis, angle) m.Rotate3Anim(axis, angle)	DAVector3オブジェクトで示されるベクトル（axis）を軸に，angleだけ回転させる。単位はラジアン。接尾語がDegreesの場合は，度指定	m.Rotate3Degrees(m.Vector3(0,0,1),45) Z軸を中心に45度だけ回転 m.Rotate3(m.Vector3(1,1,1), 3.14 / 2) ベクトル(1, 1, 1)を軸にπ／2（90度）だけ回転
m.Rotate3Rate(axis, angle) m.Rotate3RateDegrees(axis,angle)	DAVector3オブジェクトで示されるベクトル（axis）を軸に，毎秒angleで回転させる。単位はラジアン。接尾語がDegreesの場合は，度指定	m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(0, 0, 1), 45) Z軸を中心に毎秒45度で回転
●移動		
m.Translate3(x, y, z) m.Translate3Anim(x, y, z)	X軸・Y軸・Z軸それぞれの方向に，x,y,zだけ平行移動させる	m.Translate3Anim(0.02, -0.02, 0) X軸方向に0.02，Y軸方向に－0.02だけ平行移動
m.Translate3Rate(x, y, z)	X軸・Y軸・Z軸それぞれの方向に，毎秒x,y,zずつ平行移動させる	m.Translate3Rate(0.01, 0, 0) X軸方向に毎秒0.01ずつ平行移動

※mはDAStaticsオブジェクト。数値パラメータは，～Animの場合DANumber型で，その他はDouble型

リスト1を見てください。

```
Set m = DAControl.MeterLibrary
```

この①の部分は，これまで紹介したDirectAnimationのプログラムで登場する，毎度おなじみのコードですね（一種のおまじない）。

前述しましたが，3Dの世界ではメートル単位が一般的です。ですから，当然ここはメートル座標系システム（MeterLibrary）を使用します。

この1行で，DirectAnimationのプロパティやメソッドを使うための準備をします。変数mには，DAStaticオブジェクトがセットされます。

モデルデータの読み込み

つぎに，物体（3Dオブジェクト）を定義したモデルデータ・ファイルを読み込みます。ここでは，VRML形式の円柱（シリンダー）“cylinder.wrl”を使います。**リスト1**の②の部分を見てください。

```
Set mesh = m.ImportGeometry("cylinder.wrl")
```

ここでは，ImportGeometryメソッドでファイルを読み込みます。ファイル名は，フルパス（ドライブ名，ディレクトリ名を含ませる），または有効なURL形式で指定します。HTMLファイルと同じフォルダにあれば，ファイル名だけでOKです。

このImportGeometryメソッドは，DAGeometryオブジェクトを返し，変数meshにセットします。DAGeometryは，物体や光源を管理する3D空間（ジオメトリ）を表すオブジェクトと考えてください。

このオブジェクトは，1m×1mのサイズで定義されているので，全体的に小さくする必要があります。ここで，つぎの式を見てください。

```
Set x = x.Transform(t)
```

これは，今までのDirectAnimationプログラムでよく使われている“変換”です。xは，何らかのオブジェクト変数です。このオブジェクトが持つTransformメソッドは，「オブジェクトxにtという変換をあたえよ」ということを意味します。

tは2DではDATransform2オブジェクト，3DではDATransform3オブジェクトです。つまり，tという変換をxに適用してそれをまたxにセットするというコードです。これはよく使われるテクニックですので，覚えておきましょう。

つぎに，③の部分を見てください。

```
Set tran = m.Scale3Uniform(0.05)
Set mesh = mesh.Transform(tran)
```

ここでは，Scale3Uniformメソッドで，0.05倍の縮小変換をするDATransform3オブジェクトを定義します。先ほどの式でいえば，tに相当する変換です。

この変換を，Transformメソッドで読み込んだ3Dオブジェクト（mesh）に適用します。これにより，円柱は0.05m（5cm）の大きさになるわけです。3次元での変換（DATransform3）を定義するメソッドの一部を，**第1表**に示します。

つぎに，この物体に色をつけておきましょう。

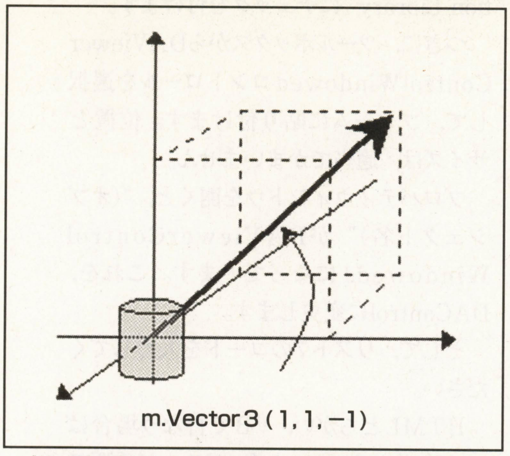
```
Set mesh = mesh.DiffuseColor(m.White)
```

この④のDiffuseColorメソッドは，物体の色（散光色）を設定するメソッドです。色は白（m.White）です。

実は，このモデルデータのデフォルト（初期値）が白色なので，このコードはなくてもいいものです。これを黄色（m.Yellow）や赤（m.Red）などに変更してもおもしろいので，ためしてみてください。

物体に回転をあたえるには？

つぎに，この円柱に回転をあたえてみましょう。



《第9図》 3Dベクトルを加えて，複雑な動きを実現する

物体を静止状態で表示しただけでは，あまり「3Dだ！」という感じがしませんね。やはり，ぐるぐるまわして，照明の効果や影の付きかたなどを楽しみたいものです。

物体を回転させるには，回転の“軸”になるものが必要です。この軸は，3次元のベクトルで表す必要があります。ここで，**リスト1**の⑤を見てください。

```
Set tran = m.Rotate3RateDeg
rees(m.Vector3(1, 0, 0), 30)
Set mesh = mesh.Transform
(tran)
```

最初の行の，右辺に注目してください。この中の「m.Vector3(1, 0, 0)」が，Direct Animationでの3次元ベクトル（DAVector3オブジェクト）の表現方法です。

これは，X軸そのものです。この場合，ベクトルの長さは問わないため「m.Vector3(2, 0, 0)」でも同じです。

Rotate3RateDegreesメソッドは，第1パラメータを軸に，毎秒30度で軸に対して反時計まわりの回転（DATransform3オブジェクト）を定義します。これを，Transformメソッドで物体に適用します。

これだけの動きではちょっとつまらないですよね。そこで，⑥の部分

```
Set tran = m.Rotate3RateDeg
rees(m.Vector3(1, 1, -1), 20)
Set mesh = mesh.Transform
(tran)
```

で，さらにベクトル「m.Vector3(1, 1, −1)」を軸とした毎秒20度の回転を付け加えます。このベクトルの方向は，**第9図**のようになります。これで，少し複雑な回転をするようになりました。

光源を設置して光をあたえよう！

つぎは，光源を設置します。

すでに紹介したように，光源にはいくつか種類がありますが，ここでは有向光源（DirectionalLight）を使うことにしましょう。少し上から光を当てるようにしたいと思います。

ライトの定義は，**リスト1**の⑦の部分です。

```
Set light = m.Directional
Light
```

DirectionalLightは，光源の位置というものがないので，光の向きだけ注意すればよいことになります。デフォルトでは，手前から奥に向かってまっすぐ向かっています。

つぎに，⑧の部分を見てください。

```
Set tran = m.Rotate3Degrees
(m.XVector3, -30)
Set light = light.Transform
(tran)
```

ここでは，X軸を中心に−30度の回転を定義します。m.XVector3は，「m.Vector3(1, 0, 0)」とまったく同じです。この変換を，Transformメソッドでlightにあたえます。これで，全体的に手前斜め上から光が当たるように配置できました。

```
Set light = light.LightColor
(m.White)
```

この⑨では，LightColorメソッドでライトの色を白に設定しています。

そして，物体とライトを同じ空間に関連付けしなければなりません。これは，⑩の

```
Set geo = m.UnionGeometry
(mesh, light)
```

で，UnionGeometryメソッドにより物体（mesh）と光源（light）を関連付けします。この3D空間を表すDAGeometryオブジェクトは，変数geoにセットされます。

カメラを定義していよいよレンダリング！

リスト1の⑪の部分を見てください。

```
Set camera = m.PerspectiveCa
mera(2, 1)
```

ここでは，透視カメラ（Perspective Camera）を使います。そして，⑫の

```
Set geoimg = geo.Render(ca
mera)
```

で，DAGeometry オブジェクト（geo）のRenderメソッドのパラメータにDACameraオブジェクト（camera）を渡します。

Renderメソッドは，3Dから2Dへの計算をして投影します。この工程を，“レンダリング”といいます。Renderメソッドによって，DAGeometryオブジェクトをもとにイメージを表すDAImageオブジェクトを生成するのです。

復習
背景を付けておこう

ここからは，復習になります。

背景に，適当な画像を表示しておくと見栄えがよくなります。

```
Set bakimg = m.ImportImage
("stars.jpg").Tile
```

この**リスト1**の⑬では，ImportImageメソッドで画像ファイルを読み込みます（サンプルでは夜空のイメージ“starts.jpg”）。これを，Tileメソッドでタイル貼りしたイメージにしておきましょう。

```
Set img = m.Overlay(geoimg,
bakimg)
```

この⑭で，レンダリングしたイメージ（geoimg）とOverlayメソッドで重ね合わせます。

適当な画像ファイルがない場合は，⑬と⑭をコメント・アウトして，代わりに

つぎのコードを記述してください（どうなるかはお楽しみ）。

```
Set img = geoimg
```

あとはコントロールにお任せだ！

```
DAControl.Image = img
```

このリスト1の⑮で，完成したDAImageオブジェクト（img）を，コントロールのImageプロパティに代入します。そして，⑯の

```
DAControl.Start
```

で，コントロールのStartメソッドでアニメーションを開始させます。物体の回転や実際スクリーンへの描画などは，すべてコントロールがやってくれます。

さあ，このファイルを，IE4で開いてみましょう。円柱がくるくるまわれば成功です。

あとは，読み込むモデルデータ・ファイルを変えたり，色を付けたり，照明を変えたりして，その効果をためしてみてください。

DirectX SDKまたはDirectX Media SDKを導入している人は，“¥media¥geometory”フォルダの中をのぞいてみてください。いろいろなモデルデータ（Xファイル，VRMLファイル）が用意されています。これらのモデルデータは，色情報やテクスチャ情報を持っている場合もあるので，④のDiffuseColorは使わないほうがきれいかもしれません。

その他の注意点

Sub Window_OnLoad()は，このHTMLがロードされたときに発生するイベントです。

また，Sub Window_OnResize()は，クライアント（IE4）のウィンドウの大きさが変更されたときに発生するイベントです。OnResizeイベントでは，コントロールのサイズがつねにクライアントいっぱいになるように調節します。

また，OnLoadイベントから直接Window_OnResize()を呼びだしているのは，コントロールの初期サイズを設定するためです。

Visual Basicでプログラミング！

最後に，おなじみVBへの移植を行なってみましょう。

まず，VBのメニューより[プロジェクト]-[コンポーネント]で，“DirectAnimation Library”にチェックを付けます。

つぎに，ツールボックスからDAViewerControlWindowedコントロールを選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。

プロパティウィンドウを開くと，“（オブジェクト名）”がDAViewerControlWindowed1になっています。これを，DAControlに変更します。

そして，リスト7のコードを入力してください。

HTMLとちがい，VBで行なう場合は⑱のUpdateIntervalプロパティが重要です。デフォルトで0.02秒になっていますが，0.3前後の値に変更してください。

次回はテクスチャに挑戦！

3Dグラフィックス・プログラミングはいかがでしたか？　いろいろデータを変えてみて，そのちがいを把握してください。来月は，このような物体に画像を貼り付ける“テクスチャ”のテクニックを紹介しようと思います。

DirectXに関する情報は，つぎのインターネット・アドレスにアクセスしてください。

●http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

《リスト7》円すいが回転するサンプル・リスト（VB用）

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
    'フォームをスクリーンの８０％にしてセンタリング
    Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
        Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
    '変数の宣言
    Dim m          As DAStatics
    Dim mesh       As DAGeometry
    Dim light      As DAGeometry
    Dim geo        As DAGeometry
    Dim camera     As DACamera
    Dim tran       As DATransform3
    Dim img        As DAImage
    Dim geoimg     As DAImage
    Dim bakimg     As DAImage
    'メートルライブラリを使用
    Set m = DAControl.MeterLibrary                                   '←①
    '物体（３Ｄオブジェクト）
    Set mesh = m.ImportGeometry(App.Path & "¥" & "cylinder.wrl")     '←②
    Set tran = m.Scale3Uniform(0.05)                                 '↑③
    Set mesh = mesh.Transform(tran)                                  '↓
    Set mesh = mesh.DiffuseColor(m.White)                            '←④
    Set tran = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(1, 0, 0), 30)          '↑⑤
    Set mesh = mesh.Transform(tran)                                  '↓
    Set tran = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(1, 1, -1), 20)         '↑⑥
    Set mesh = mesh.Transform(tran)                                  '↓
    '光源（ライト）
    Set light = m.DirectionalLight                                   '←⑦
    Set tran = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -30)                     '↑⑧
    Set light = light.Transform(tran)                                '↓
    Set light = light.LightColor(m.White)                            '←⑨
    Set geo = m.UnionGeometry(mesh, light)                           '←⑩
    'カメラ
    Set camera = m.PerspectiveCamera(2, 1)                           '←⑪
    Set geoimg = geo.Render(camera)                                  '←⑫
    '背景
    Set bakimg = m.ImportImage(App.Path & "¥stars.jpg").Tile         '←⑬
    Set img = m.Overlay(geoimg, bakimg)                              '←⑭
    'コントロールにオブジェクトをセット
    DAControl.Image = img                                            '←⑮
    DAControl.Start                                                  '←⑯
    DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Black)           '←⑰
    DAControl.UpdateInterval = 0.3                                   '←⑱
End Sub

Private Sub Form_Resize()
    'フォームのサイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    On Error Resume Next
    DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

Windowsプログラミング・ソフトF-BASICの最新バージョンが登場！

Fujitsu F-BASIC V6.0

価格35,000円　7月17日発売予定

《問い合わせ先》
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00,
13:00～17:00）
http://web.infoweb.ne.jp/fmw/

《対応環境》
日本語Windows95／98／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量40Mバイト以上

DOS-BASICからの移行率No.1を誇る，Windowsプログラミング・システム『F-BASIC97』。この最新バージョンが，ついに登場しました！　その名は『F-BASIC V6.0』。最大の特徴は，“移行支援ツール”が装備されたことです。さっそくレポートしてみましょう！

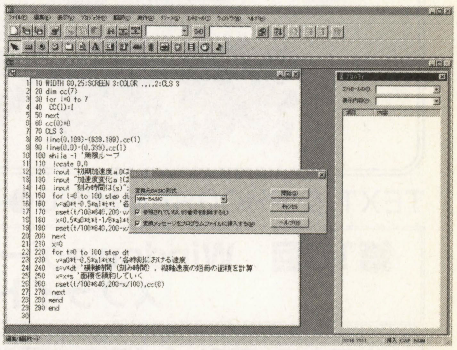
簡単に移植できる“移行支援ツール”に注目！

『N88-日本語BASIC』などを使っていて，「そろそろWindowsプログラミングをはじめたいなぁ」と思っている人に朗報です！　富士通ミドルウェアから新発売される『F-BASIC V6.0』は，下記BASICからの移行を簡単に行なえる，Windowsプログラミング・システムなのです。

- ●N88-日本語BASIC（PC-9800／8800シリーズ用）
- ●F-BASIC386（FM TOWNS用）
- ●F-BASIC86HG（FM-R用）
- ●MS-BASIC（MS-DOS用）
- ●QuickBasic（MS-DOS用）

さらに，前バージョンであるF-BASIC 97から，第1表のような機能強化もされています。これを見てもわかるように，もうじき登場するWindows98にも完全対応しているのが特徴です。

F-BASIC V6.0の目玉は，DOS-BASICからの移植を簡単にする“移行支援ツール”です。



《第1図》F-BASIC V6.0の画面構成。中央に見えるのが移行支援ツール。右にあるのがプロパティ・ウィンドウだ

F-BASIC97以前では，移植の際に変更点を自分で探しだし，一つ一つ修正していく必要がありました。つまり，DOS-BASICとF-BASICの二つの文法を理解していなければならなかったのです。

しかしこの移行支援ツールを使えば，DOS-BASICファイルを読み込んで，形式を自動変換してくれるのです。たとえば，N88-日本語BASICの「LINE(0,0)-(100,100),1」という命令は，

```
'CVN01@LINE 'LINE(0,0)-(100,
100),1
LINE(0,0)-(100,100),,1
```

と変換されます。

最初の「CVN」のあとにある数値が“変換レベル”と呼ばれるもので，レベル00～01までは自動変換してくれます。もちろんすべて自動というわけではなく，「根本的に対応する命令がない」などのレベル02～05の場合は，自分で手直しする必要があります。

しかし，グラフィック命令のわずかなちがいなどの“方言”レベルの修正には，威力を発揮するでしょう。また，F-BASICの文法に慣れていない人にとっても，この移行支援ツールは重宝するはずです。

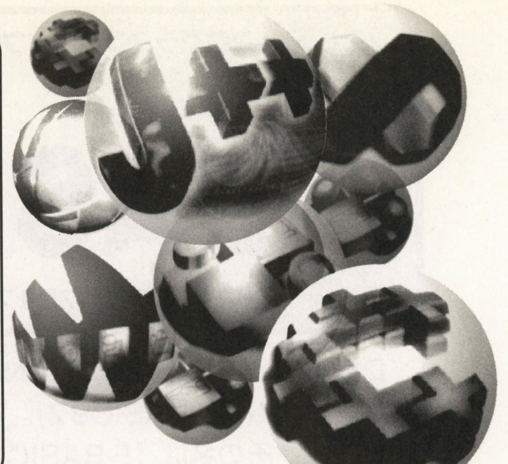
来月からは，このF-BASIC V6.0を使ったプログラミングの連載がはじまります。どうぞ，お楽しみに！

《第1表》F-BASIC97からパワーアップされた機能

項目	内容
●統合開発環境	
移行支援機能の搭載	DOS-BASICプログラムをF-BASIC形式へ移行するとき，コンバートやプログラムの変更の支援をする
ツールバーのフラット表示	Windows98を使用しているとき，フラットなツールバー表示をする
プロパティ項目の追加	細かいレイアウトや機能拡張に対応させるため，プロパティ項目を追加
マルチ・ユーザー対応	一つのクライアントから，複数のユーザー名でログインしても利用できる
●基本命令，関数	
座標原点の変更	AXIS命令をサポートして，グラフィックの座標原点を変更することが可能
構造体サイズの獲得	LEN関数を追加。構造体メンバや構造体変数のサイズを獲得できる
インテリ・マウス対応	MOUSE関数，ON MOUSE(n) GOSUB命令，イベントを追加。インテリ・マウスのマウス・ホイールに対応している
WIDTH LPRINT命令	ユーザーから要望の多かった，WIDTH LPRIT命令を追加
UNICODEデータ相互変換	JCONV$関数をサポート。S-JIS，EUC，JIS，UNICODEを相互変換できる
環境変数の獲得	ENVIRON$関数をサポート。環境変数を獲得することができる
シーケンシャル・ファイルの上書きOPEN	OPEN時にFOR CREATEモードにすると，上書きでOPENできる
TRUNCATE命令	この命令をサポートすることで，ファイル・ポインタ以降のファイルをカット。ファイル・サイズは小さくなる
●拡張ライブラリ，コントロール，イベント	
多重起動の禁止	PREVINSTANCE関数をサポート。すでに同じアプリケーションが実行中かを調べることができる
シェルドロップ	SETDROPFILE命令，イベントをサポート。シェルドロップを利用可能とする
電源管理機能	GETPOWERSTATUS関数，SETWAKEUPTIME，SUSPENDPOWER命令を追加。パソコンの電源管理をすることができる
ファイル存在確認関数	ISEXISTFILE関数，ISEXISTDIR関数をサポート。ファイルやフォルダが存在するかどうかを調べることが可能
タスクトレイ・アイコン制御	SETTASKTRAYICON，DELTASKTRAYICON，SETTASKTRAYCONTIPをサポート。タスクトレイ・アイコンを制御することができる
●その他	
数値変換ツールのWindows化	操作を簡単にするために，数値変換ツールのユーザー・インターフェースをWindows化している
インストーラ作成キット	F-BASICで作成したアプリケーションを提供するために，インストーラ作成キットを追加
CGI	F-BASICでCGIを作成するために，サンプル・プログラムを用意
赤外線通信	F-BASICを使って，赤外線通信（IrDA）アプリケーションを作成可能

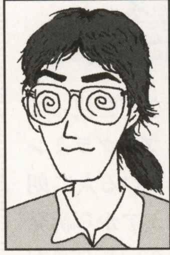
新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windows プログラミング 完全マスター



TEXT & PROGRAMMING●石川直人

第18回　Windowsゲーム・プログラミングQ&A③ スプライトもどきの実現



石川直人 (Naoto Ishikawa)

Profile

秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。
所長「今回作ったサンプルを見ていると，今は亡きATARI社の名ゲーム『アステロイド』を思いだしちっち（←語尾も年代に合わせてます）。作って！」　石川「あの，今回のサンプルはワイヤ・フレームじゃないんですが…」。

先月から復活した“読者の質問Q＆Aコーナー”。今月は前回の続きで，Windowsで“スプライトっぽいもの”を実現するテクニックを紹介しましょう。今回は，一般的な実現方法を何パターンか解説し，そのときの速度，利点や欠点などについて紹介していきます。

Q 今までにいろいろなゲームを作ったのですが，シューティング・ゲームを作ったときにスプライトが遅いのです。もっと速くする方法を教えてください。

【長崎市・恋来涼河(こいこりょうが)15歳】

A スプライトとは，初代ファミリーコンピュータで採用され有名となった，高速描画機能です。簡単にいうと，グラフィック描画をキャラクター単位で行なうことで高速性を実現させるものです（背景を描き換える必要がない）。キャラクターを操る，アクション・ゲームには欠かせない機能といえるでしょう。

これをWindowsなどのパソコンで実現する場合，ゲーム機とちがってソフトウエア処理をしなければなりません。背景と重ね合わせるための透明処理や，グラフィック・データをブロック転送する処理などが“キモ”になるわけです。

さらにプログラミング・テクニックで考えると，スプライトを実現する方法は，つぎの3種類があります。

①通常のGDIの範囲で実現する
②CreateDIBSectionを使った高速DIBの範囲で実現する
③DirectDraw(ダイレクトドロー)を使う

ここからは，それぞれの方法を紹介しつつ，どのくらいの速度が得られるか，そしてその利点と欠点を検証してみましょう。

基本テクニック“GDI”での実現

①は，GDIの基本命令であるビットマップ転送API『BitBlt』を使って，スプライトを実現する方法です。Windowsでももっとも標準的な方法といえますが，もともとゲーム向きの命令ではないため，速度はあまり期待できません。

そのサンプル・プログラムを，**リスト1**にあげておきます（**第1図**）。

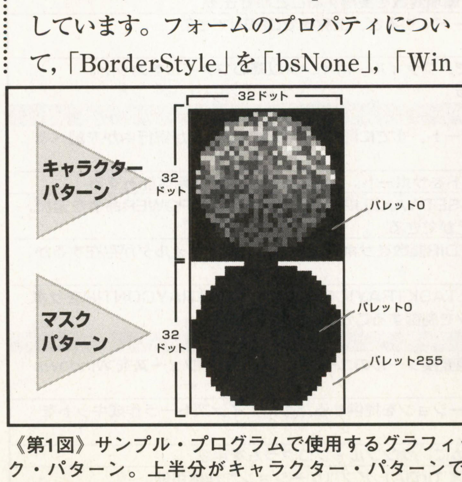
今回も，サンプルは『Delphi3(デルファイ)』で作成しています。フォームのプロパティについて，「BorderStyle」を「bsNone」，「WindowStyle」を「wsMaximized」，「Color」を「clBlack」にしておいてください。

プログラムを起動すると，画面が真っ暗になります。その状態で[F5]キーを押すと，デモがはじまります。

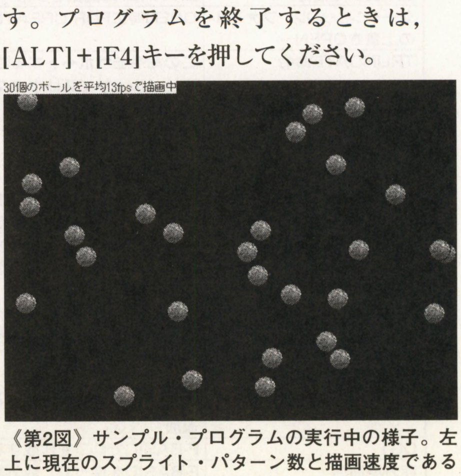
デモの内容は，複数個のボールが，画面内を反射して移動するというものです（**第2図**）。最初10個のボールが表示されていますが，カーソル・キーの[↑][↓]で10～300個の範囲でボールの数を増減することができます。

30フレーム表示するごとに，画面左上に表示されているそのときの描画速度（フレーム・レート）が更新されます。

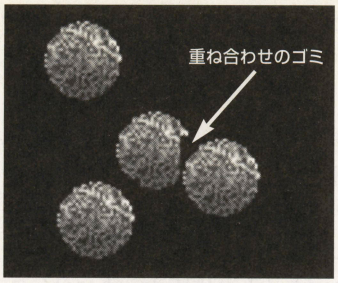
[ESC]キーを押すと，デモが終了します。プログラムを終了するときは，[ALT]＋[F4]キーを押してください。



《第1図》サンプル・プログラムで使用するグラフィック・パターン。上半分がキャラクター・パターンで，下半分がそのマスキング・パターンになっている



《第2図》サンプル・プログラムの実行中の様子。左上に現在のスプライト・パターン数と描画速度であるfps値（フレーム／秒）が表示される



《第3図》マスキング・パターンを使わないで単純なコピーを行なった場合，矩形の四隅などにゴミがでてしまう

処理解説 まずはマスクを用意する

リスト1のサンプル・プログラムについて，その内容をひととおり解説しましょう。

まず，第1図のように，キャラクター・パターンと，そのマスキング・パターンを用意します。

スプライトを実現する場合，矩形（長方形）で指定されるキャラクター・ビットマップには，「描画する部分」と「背景と重ね合わせる透明色部分」が存在します。そうしないと，第3図のように矩形以外のキャラクターを表示させるときに，重ね合わせがおかしくなってしまうからです。

その透明色部分を指定するのが，“マスキング・パターン”です（Mask＝覆い隠す）。第1図の下半分がそれに相当します。

キャラクター描画処理のやりかた

キャラクターを描画する際は，論理演算を使ったビットマップ転送を2回使うことになります。

まずは，背景にマスキング・パターンをAND（SRCAND）論理で描画します。すると，マスキング・パターンの黒い部分が抜け，それ以外の部分は残ります。

続いて，キャラクター・パターンをOR（SRCPAINT）論理で転送します。すると，背景の黒い部分に，キャラクター・パターンの黒くない部分だけが描画されます。

このような2回にわけた転送を各スプライト・キャラクターに対して行なうことで，重ね合わせ描画を実現することができるのです。

《第1表》GDIレベルでのスプライト速度

色数	8ビットカラー	16ビットカラー	24ビットカラー
10個	55fps	31fps	24fps
100個	8fps	4fps	3fps
300個	2fps	測定不能	測定不能

※動作環境はPentium-150MHzのWindows95マシンで，ビデオカードはMatrox Milleniumを使用。

ダブル・バッファリングを身につけよう！

このプログラムでは，これまでも何回か紹介した“ダブル・バッファ”を使って，ちらつきの少ない描画を実現しています。

ダブル・バッファについて，もう一度簡単に紹介しておきましょう。上記で説明したような複雑な手順を踏む画面描画を，実際に表示されている画面に対して行なうと，描画処理の様子が随時見えてしまいます。それの様子は，プレイヤーからは“画面のちらつき”として認識されます。

ためしてみたい人は，リスト1のBitBltやPatBltの第1パラメータを「Canvas.Handle」に変更し，裏画面（バック・バッファ）から実画面への転送命令を削除してみてください。すべてのキャラクターが点滅しているようになってしまい，とても見づらくなることがよくわかるはずです。

そこで，実画面には表示されない裏画面を用意し，そこに対して複雑な描画処理を行なっていきます。1フレームぶん描画し終わったら，それをまとめて実際に表示されている画面へと転送することで，1フレームにつき一度しか画面の更新は起こらないことになります。これで，画面のちらつきはほとんどなくなります。

まとめてみると GDIは欠点が多い？

それでは，GDIを使ったスプライトの実現について，その利点と欠点を見てみましょう。

まずは，処理速度について，実行結果の表を見てください（第1表）。これは，同時に描画するボール（スプライト）の数と，実行時のビデオモード（色数）ごとの，描画速度（フレームレート）を表しています。

利点としてあげられるのは，Windowsの標準的な命令を使っているため，あらゆる環境で動作し，かつプログラミングも比較的単純であることでしょう。Windowsの標準的な作法に基づいた，Windowsプログラマーにとってはなじみ深いプログラミングの延長線上での作成が可能です。

しかし，欠点も多数あります。比較的少ないスプライト数のときは，そこそこの描画速度を維持してはいます。しかし，第1表を見るとわかるように，スプライト・パターン数が増えると極端に描画速度が落ちていきます。

また，ビデオモードの色数が増えていっても，同様に描画速度は落ちていきます。

プログラムを作る場合，そのプログラムが実行される環境の最低限を基準にするのが基本ですね。ですから，GDIレベルのスプライトを使ったプログラムの場合，プログラムの描画能力をあらかじめ非常に低いレベルで済むように設計しておく必要があります。

ちなみに，GDIでのスプライト描画の速さは，主にビデオカード（ドライバ）の能力に依存していると思われます。

中級テクニック “DIB”レベルでの実現

DIBとは，メモリ空間上に作られる画像領域のことです。

デバイス非依存ビットマップ（Device Independent Bitmap）という言いかたからわかるように，Windowsのビデオモードに依存した画像領域（DDB＝Device Dependent Bitmap）に対する呼び名です。

DIBの特徴としては，Windows標準（GDI）ビットマップと互換性があり（HBITMAPを持つ），そのメモリ領域へのポインタが公開されていることがあげられます。つまり，ビデオカードのドライバによってその描画速度が大きく左右されるGDIを介さず，直接CPUがメモリ・アク

セスすることで，さまざまな描画処理を行なうことができるわけです。GDIとの互換性があるので，便利なGDI関数を使った描画処理を行なうことも可能です。

ということで，DIBを使ったサンプル・プログラムを作ってみましょう。**リスト2**は，DIBを使って**リスト1**と同じ処理をしています。

DIBを使った プログラミング手順

まずは，DIBを生成する必要があります。DIBはバック・バッファとキャラクター・パターンの二つに対して必要です。

キャラクター・パターンのDIB化に関しては，いったんTBitmapにビットマップ・ファイルを読み込んだ後，Delphiの固有命令であるGetDIBを使ってDIBに変換しています。このあたりの処理手順は，他の開発環境を使用している場合，ちょっとめんどうかもしれません。

バック・バッファは，キャラクター・パターンのビットマップ情報（bmi）から，画像サイズだけ変更したものを使って，CreateDIBSectionによって作成しています。CreateDIBSectionによるDIBの作成については，'98年1月号のこの連載で紹介していますので，参考にしてください。

以上のようにDIBを用意したら，あとはGDIのときと同様の描画処理を，ポインタによる直接メモリ・アクセスによって行ないます。

本当は，もっとも速度に影響をあたえる描画命令に関しては，インライン・アセンブラなどを使った最効率関数を用意したほうがいいでしょう。しかし，サンプル・プログラムでは，ポインタによる32ビット幅（DWORD）の読み書きによる描画処理を行なっています。結果はつぎに紹介しますが，これでもGDI関数のみのときとくらべると，十分に高速化が図られています。

スプライトの描画のときには，GDIのときと同様に，マスキング・パターンとキャラクター・イメージを使って，論理演算によって背景との重ね合わせ処理を行なっています。

DIBは欠点があるか？

さて，DIBを使った場合の処理速度の結果を，**第2表**にまとめておきます。

この表を見ればわかるとおり，GDIレ

《リスト1》GDIレベルでスプライトを実現するサンプル・プログラム（Delphi用）

```
unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics,
Controls, Forms, Dialogs,
  ExtCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    procedure FormKeyDown(Sender: TObject; var Key:
Word;
      Shift: TShiftState);
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
  private
    procedure InitDemo;
    procedure Demo;
    procedure ExitDemo;
  public
    { Public 宣言 }
  end;

//定数（ボールの最大数）の宣言
const
  BallMax=300;

var
  Form1: TForm1;

//グローバル変数の宣言
  ChrBmp:TBitmap;
  BackBuffer:TBitmap;

  BallNum:integer;
  ExitFlag:Boolean;
  BallPos:array[0..BallMax-1] of TPoint;
  BallVec:array[0..BallMax-1] of TPoint;

//Formに属さない関数プロトタイプ宣言
function StayLimit(var n:integer;Max:integer):boolean;

implementation

{$R *.DFM}

//
//独自に付け加えたプロシージャ
//

//変数の範囲を制限0～Maxに制限
function StayLimit(var n:integer;Max:integer):boolean;
begin
  Result:=false;
  if n<0 then begin n:=0;Result:=true; end;
  if n>Max then begin n:=Max;Result:=true; end;
end;

//初期化ルーチン
procedure TForm1.InitDemo;
var
  i:integer;
begin
  //各変数の初期化
  BallNum:=9;
  for i:=0 to BallMax-1 do
  begin
    BallPos[i]:=Point(Random(640),Random(480));
    BallVec[i]:=Point(Random(20)-10,Random(20)-10);
  end;

  //素材ビットマップの読み込み
  ChrBmp:=TBitmap.Create;
  ChrBmp.LoadFromFile('chr.bmp');

  //バックバッファの生成
  BackBuffer:=TBitmap.Create;
  BackBuffer.Width:=640;
  BackBuffer.Height:=480;

  //Demo実行
  ExitFlag:=False;
  Demo;
  ExitDemo;
end;

//メインルーチン
procedure TForm1.Demo;
var
  i:integer;
  Count,Timer,FPS:integer;
begin
  Count:=0;
  Timer:=GetTickCount;
  FPS:=0;

  while ExitFlag=false do
  begin
    //BuckBufferクリア
    PatBlt(BackBuffer.Canvas.Handle,
          0,0,640,480,BLACKNESS);

    //Ballの移動とBackBufferへの描画
    for i:=0 to BallNum do
    begin
      //Ballの移動
      Inc(BallPos[i].x,BallVec[i].x);
      if StayLimit(BallPos[i].x,607) then
BallVec[i].x:=-BallVec[i].x;
      Inc(BallPos[i].y,BallVec[i].y);
      if StayLimit(BallPos[i].y,447) then
BallVec[i].y:=-BallVec[i].y;

      //Ballの描画
      //マスクを抜く
      BitBlt(
        BackBuffer.Canvas.Handle,
        BallPos[i].x,BallPos[i].y,
        32,32,
        ChrBmp.Canvas.Handle,
        0,32,
        SRCAND);
      //キャラクターを重ねる
      BitBlt(
        BackBuffer.Canvas.Handle,
        BallPos[i].x,BallPos[i].y,
        32,32,
        ChrBmp.Canvas.Handle,
        0,0,
        SRCPAINT);
    end;

    //情報の表示
    BackBuffer.Canvas.TextOut(0,0,
      IntToStr(BallNum+1)+
      '個のボールを平均'+
      IntToStr(FPS)+
      'fpsで描画中');

    //画面への描画
    BitBlt(Canvas.Handle,0,0,640,480,
          BackBuffer.Canvas.Handle,0,0,SRCCOPY);

    //30枚描画ごとにフレームレートを計算
    Inc(Count);
    if Count=30 then
    begin
      FPS:=Count*1000 div (GetTickCount-Timer);
      Count:=0;
      Timer:=GetTickCount;
    end;

    //Windowsへ処理を戻す
    Application.ProcessMessages;
  end;
end;

//後処理ルーチン
procedure TForm1.ExitDemo;
begin
  //素材ビットマップの破棄
  ChrBmp.Free;

  //バックバッファの破棄
  BackBuffer.Free;
end;

//
//Delphiによって生成されたプロシージャ
//

procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var Key:
Word;
  Shift: TShiftState);
begin
  //キー入力イベントに対応した処理
  case Key of
    VK_UP:
      if BallNum<BallMax-1 then Inc(BallNum);
    VK_DOWN:
      if BallNum>=10 then Dec(BallNum);
    VK_ESCAPE:
      ExitFlag:=true;
    VK_F5:
      if ExitFlag then InitDemo;
  end;
end;

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  ExitFlag:=true;
end;

end.
```

《第2表》DIBでのスプライト速度

色数	8ビットカラー	16ビットカラー	24ビットカラー
10個	43fps	35fps	23fps
100個	28fps	25fps	18fps
300個	16fps	15fps	12fps

※動作環境はPentium-150MHzのWindows95マシンで，ビデオカードはMatrox Milleniumを使用。

ベルのときとくらべると，平均的に数値がよくなっています。とくに，スプライト数を増やしてもそれなりの描画速度が稼げている点は，実用度が高いでしょう。

24ビットカラー／300個のときで“12fps”くらいでているようならば，その速度を最低ラインにしてもいろいろなゲームが作成できそうです。ただし，GDIのときと同様に，環境によってある程度スピードが左右されることは考慮しておかなければなりません。

ちなみにこの場合の環境というのは，GDIのときとはちがって，主にCPUパワーに依存しているものと思われます。

15fps程度で動作するようにウエイトを入れ，後は推奨環境として8ビットカラー・モード／Pentium以上のCPUということにすれば，ほぼ一般的なマシンで動作するプログラムを組めるのではないでしょうか。

来月はさらにDirectDrawだ！

というところで，誌面がつきてしまいました。

次回は，DIBについてもう少しくわしく説明するとともに，DirectDrawを使ったサンプル・プログラムも用意し，今回紹介した2パターンと比較してみたいと思います。

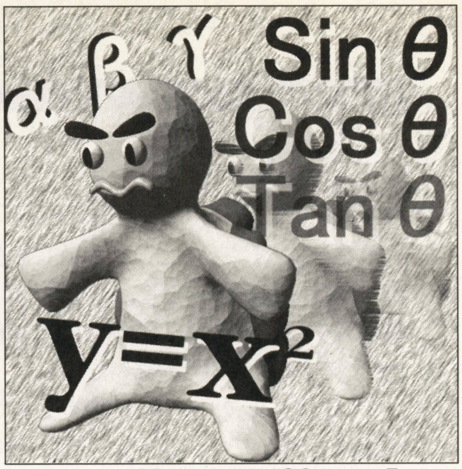
それでは，また来月。来月のネタもきまってよかったね>自分。

《リスト2》DIBを使ってスプライトを実現するサンプル・プログラム（Delphi用）

```
unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics,
Controls, Forms, Dialogs;

type
  TForm1 = class(TForm)
    procedure FormKeyDown(Sender: TObject; var Key:
Word;
      Shift: TShiftState);
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
  private
    procedure InitDemo;
    procedure Demo;
    procedure ExitDemo;
  public
    { Public 宣言 }
  end;

//定数（ボールの最大数）の宣言
const
  BallMax=300;

var
  Form1: TForm1;

//グローバル変数の宣言
  ChrBmp:TBitmap;
  ChrPBit:^Byte;
  BackPBit:^Byte;
  BackHBmp:HBitmap;
  memDC:HDC;

  BallNum:integer;
  ExitFlag:Boolean;
  BallPos:array[0..BallMax-1] of TPoint;
  BallVec:array[0..BallMax-1] of TPoint;


//Formに属さない関数プロトタイプ宣言
function StayLimit(var n:integer;Max:integer):boolean;

implementation

{$R *.DFM}

//
//独自に付け加えたプロシージャ
//

//変数の範囲を0～Maxに制限
function StayLimit(var n:integer;Max:integer):boolean;
begin
  Result:=false;
  if n<0 then begin n:=0;Result:=true; end;
  if n>Max then begin n:=Max;Result:=true; end;
end;

//初期化ルーチン
procedure TForm1.InitDemo;
var
  i:integer;
  bmiSize,imgSize:integer;
  bmi:^TBitmapInfo;
begin
  //各変数の初期化
  Randomize;
  BallNum:=9;
  for i:=0 to BallMax-1 do
  begin
    BallPos[i]:=Point(Random(640),Random(480));
    BallVec[i]:=Point(Random(20)-10,Random(20)-10);
  end;

  //素材ビットマップの読み込み
  ChrBmp:=TBitmap.Create;
  ChrBmp.LoadFromFile('chr.bmp');

  //TBitmapをDIBに変換
  GetDIBSizes(ChrBmp.Handle,bmiSize,imgSize);
  bmi:=AllocMem(bmiSize);
  ChrPBit:=AllocMem(imgSize);
  GetDib(ChrBmp.Handle,ChrBmp.Palette,bmi^,ChrPBit^);

  //バックバッファの生成（DIB版）
  bmi^.bmiHeader.biWidth:=640;
  bmi^.bmiHeader.biHeight:=-480;
  BackHBmp:=CreateDIBSection(
    ChrBmp.Canvas.Handle,
    bmi^,
    DIB_RGB_COLORS,
    Pointer(BackPBit)
    ,0,0);

  //ビットマップ情報の破棄
  FreeMem(bmi);

  //Demo実行
  ExitFlag:=False;
  Demo;
  ExitDemo;
end;

//メインルーチン
procedure TForm1.Demo;
var
  i,w,h:integer;
  Count,Timer,FPS:integer;
  pB,pS,pM:^DWORD;
  s:string;
begin
  Count:=0;
  Timer:=GetTickCount;
  FPS:=0;

  //DIBとの橋渡しをするメモリDCの作成
  memDC:=CreateCompatibleDC(Canvas.Handle);

  while ExitFlag=false do
  begin
    //BuckBufferクリア
    ZeroMemory(BackPBit,640*480);

    //Ballの移動とBackBufferへの描画
    for i:=0 to BallNum do
    begin
      //Ballの移動
      Inc(BallPos[i].x,BallVec[i].x);
      if StayLimit(BallPos[i].x,607) then
BallVec[i].x:=-BallVec[i].x;
      Inc(BallPos[i].y,BallVec[i].y);
      if StayLimit(BallPos[i].y,447) then
BallVec[i].y:=-BallVec[i].y;

      //Ballの描画
      for h:=0 to 31 do
        for w:=0 to 7 do
        begin
          with BallPos[i] do
          begin
            //バックバッファへのポインタ
            pB:=Pointer(integer(BackPBit)+x+y*640+w*4+h*640);
            //キャラクターへのポインタ
            pS:=Pointer(integer(ChrPBit)+w*4+(64-h)*32);
            //マスクパターンへのポインタ
            pM:=Pointer(integer(ChrPBit)+w*4+(32-
h)*32);
            //バックバッファに重ね合わせ処理をしながら
            //4バイトまとめて書き込む
            pB^:=(pB^ and pM^) or Ps^;
          end;
        end;

    end;

    //メモリDCへバックバッファの内容をコピー
    SelectObject(memDC,BackHBmp);

    //情報の表示
    s:=IntToStr(BallNum+1)+
      '個のボールを平均'+
      IntToStr(FPS)+
      'fpsで描画中';
    TextOut(memDC,0,0,
      PChar(s),Length(s));

    //画面への転送
    BitBlt(Canvas.Handle,0,0,640,480,
           memDC,0,0,SRCCOPY);

    //30枚描画ごとにフレームレートを計算
    Inc(Count);
    if Count=30 then
    begin
      FPS:=Count*1000 div (GetTickCount-Timer);
      Count:=0;Timer:=GetTickCount;
    end;

    //Windowsへ処理を戻す
    Application.ProcessMessages;
  end;
end;

//後処理ルーチン
procedure TForm1.ExitDemo;
begin
  //素材ビットマップの破棄
  ChrBmp.Free;

  //バックバッファの破棄
  DeleteObject(BackHBmp);
end;

//
//Delphiによって生成されたプロシージャ
//

procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var Key:
Word;
  Shift: TShiftState);
begin
  //キー入力イベントに対応した処理
  case Key of
    VK_UP:
      if BallNum<BallMax-1 then Inc(BallNum);
    VK_DOWN:
      if BallNum>=10 then Dec(BallNum);
    VK_ESCAPE:
      ExitFlag:=true;
    VK_F5:
      if ExitFlag then InitDemo;
  end;
end;

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  ExitFlag:=true;
end;

end.
```

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座



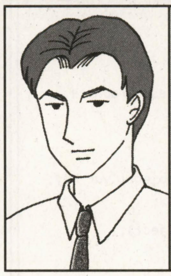
CG Illustration●Susumu Tamura

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第76回　BASIC言語で“積分計算”に挑戦してみよう！

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

これまでこの連載では，いろいろな物理現象などをテーマに取り扱ってきました。そこで掲載したプログラムは，その大半が“速度方程式”を利用しています。プログラム中での計算自体は，ただの四則演算で構成されてはいるものの，実はこれには“積分の考えかた”が含まれています。今回は，四則演算によって積分演算を実現する方法について紹介しましょう。



東 幸太 (Kouta Azuma)
Profile
パソコンによる積極的な教育補助を推進する，BASICプログラミング歴15年以上の男。最近のワープロや表計算ソフトなどの“マクロ機能”は，非常に高度なものになってきている。ただのキーボード・マクロ程度かと思っていたら，プログラミング言語と言えるぐらいの機能があるのを知って，ただただ驚くばかり。

位置はどうやって計算する？

まずはじめに，第1図の上部を見てください。このように，時刻0[s][*1]のときに，位置・速度とも0になっている物体があります。

この物体が，一定の加速度a[m／s²]で加速すると，物体の速度v[m／s]と位置x[m]は，つぎのような式で表せます。

$v=a\cdot t$　　…①

$x=\frac{1}{2}a\cdot t^2$　　…②

加速度aが変化しないことから，速度は時刻に比例して増加することになり，式①のような関係になります。これは簡単に導けますが，式②を求めるにはちょっとした工夫が必要です。

仮に速度がv_0[m／s]で一定であれば，位置は式①と同様に時刻に比例するため，

$x=v_0\cdot t$　　…③

という簡単な式で表現できます。しかし第1図の場合は，加速度の影響で速度は時間とともに変化してしまいますから，式③は使えません。

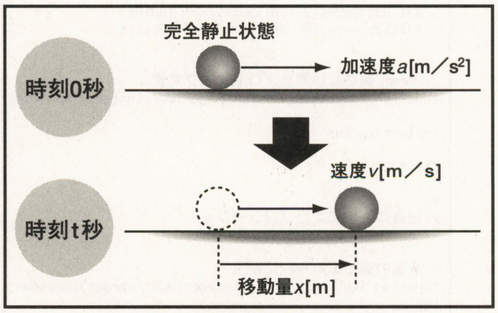
そこで，移動量を計算するために，横軸が時刻，縦軸が速度のグラフを考えます。式①をこのようなグラフで表すと，原点を通る傾きaの直線になりますから，第2図のように表現できます。

面積が速度に相当する！

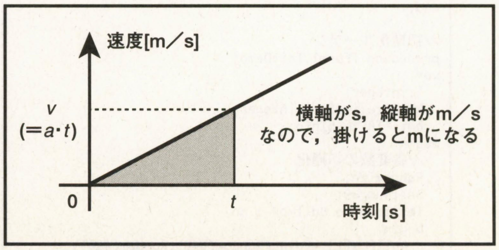
ここで，第2図の斜線部分の面積について考えてみましょう。これは，時刻t[s]のところで垂直に線を引いた部分に相当します。

横軸が時間[s]，縦軸が速度[m／s]ですから，面積は“時間×速度”となりますね。単位はm，つまり移動量[m]になります。つまり，この斜線部分の面積を計算できれば，移動量を求められるわけです。

第2図の斜線部分の直角三角形は，底辺がt，高さがvです。vは，式①から$a\times t$になりますから，面積Sは“底辺×高さ÷2”で，



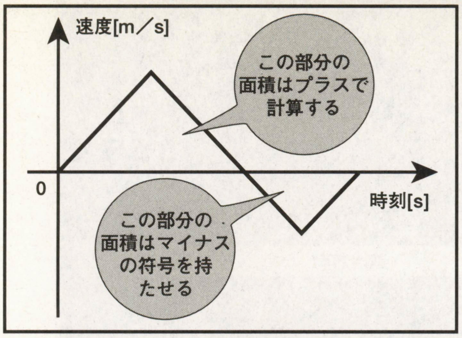
《第1図》一定加速度で加速する物体



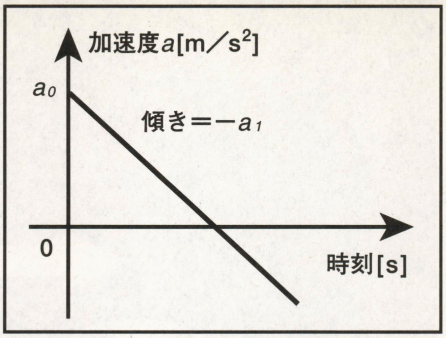
《第2図》時間に対する速度のグラフ

Sとは何？ *1　Technical Column

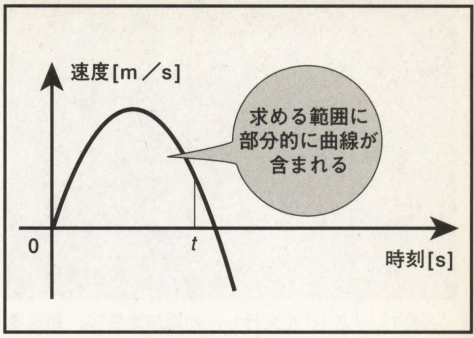
物理の世界では，時間の単位“秒”を「S」で示すことになる。これは，秒の英訳のSecond（セコンド）の頭文字に対応している。mは距離の単位でメートル。



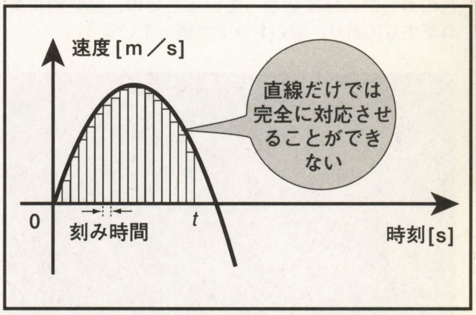
《第3図》マイナスの速度の処理はこうする！



《第4図》加速度が変化する場合は？



《第5図》加速度が変化する場合の，時間に対する速度のグラフ



《第6図》短冊に分割して面積を計算する！

$$S=\frac{1}{2}a\cdot t\cdot t \quad \cdots④$$

となり，式④が式②に対応することがわかります。

このように，速度が変化する場合の移動量は，**第2図**のようなグラフを想定し，時刻t[s]までの範囲の面積を計算することと同様になります。

なお，速度がマイナスの領域に含まれる場合には，その領域の面積にはマイナスの符号を付ける必要があります。**第3図**のような速度グラフの場合には，マイナスの領域に含まれる面積を，プラスの領域の面積から引く必要があります。

加速度が変化する場合を考えてみる

第1図の場合は，加速度が一定だったために，**第2図**で計算する面積が簡単な形（直角三角形）になりました。

しかし，加速度が時間とともに変化すると，どうなるでしょうか。

たとえば，初期加速度がa_0[m／s²]で，単位時間当たりa_1[m／s²]だけ小さくなるようなケースを考えてみましょう。この場合，加速度が時刻tによって変化していきます。

$$a=a_0-a_1\cdot t \quad \cdots⑤$$

a_0，a_1とも正の値とすると，時刻に対する加速度のグラフが**第4図**のようになり，加速度が一定ではなくなります。

この式⑤から速度vは，

$$v=a_0\cdot t-\frac{1}{2}a_1\cdot t^2 \quad \cdots⑥$$

となり*2，速度のグラフは**第5図**のようになります。このように，なめらかなカーブになるため，面積を求めるのはむずかしくなってしまうのです。

このように計算する数学的手法が，“積分”と呼ばれるものです。

加速度の式⑤から，最終的な位置の式を数式で計算できます。しかしこの方法も，加速度の変化が複雑になってくると，簡単に数式にできなくなります。

そこで，ここではパソコンを使って，簡単な四則演算だけで面積を求めてみましょう。

パソコンによる積分計算テクニック

パソコンを使って行なう計算は，その計算内容は単純でなくてはなりませんが，計算速度は非常に速いという特徴があります。この特徴を生かして，**第5図**の面積を求めてみましょう。

ここで，**第6図**を見てください。このように，直線ではない部分を持つ範囲の面積を求める場合には，対象範囲を時間方向に細かい短冊（たんざく）に分割するという方法が使われます。

このときの短冊の幅を，“刻み（きざ）時間”と呼びます。短冊はただの長方形で，幅は刻み時間，高さはその時刻における速度ですから，面積を計算するのは簡単です。そこで，個々の短冊の面積を計算し，それをすべて合計すれば，対象範囲の面積となるわけです。

しかしこの計算方法では，**第6図**でも表記しているように，誤差が生じます。このため，短冊をできるだけ細かくすることによって誤差を極力小さくする必要があります。

数学的な積分の場合は，短冊を無限に細かくすることによって，厳密な結果を得るようにしています。しかし，パソコンで計算する場合はある程度の誤差を許容し，実用上問題のない範囲まで細かくしてやります。

プログラム化してみよう！

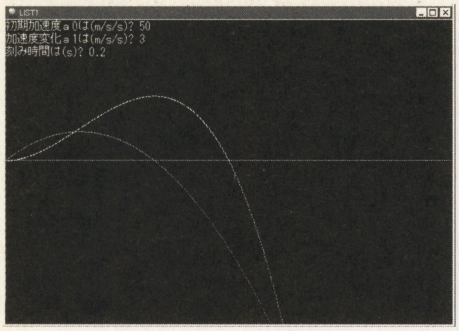
リスト1は，加速度が式⑤になるような条件での，位置の変化をグラフとして表示するプログラムです。

リストを入力して実行すると，初期加速度a_0，加速度変化a_1，そして刻み時間を聞いてくるので，**写真1**，**写真2**を参考に適当な値を入力してください。刻み時間は，**第6図**の個々の短冊の横幅に相当します。

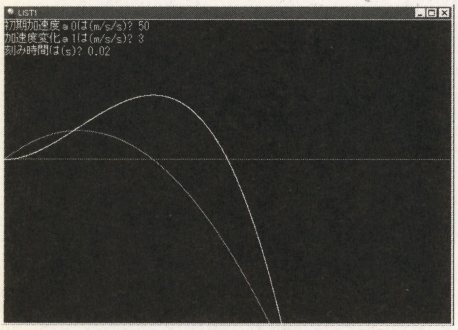
入力が完了すると，画面上には赤で速度のグラフが，緑で位置のグラフが表示されます。赤のグラフは式⑥そのものの

速度について*2 Technical Column

横軸時間，縦軸加速度のグラフを描くと，横軸×縦軸で表現される面積は，時間[s]×加速度[m／s²]＝速度[m／s]になることから，この式が求められる。第2図とは縦軸が異なるだけで，基本的な考えかたは同じ。



《写真1》リスト1を実行し，初期加速度50，加速度変化3，刻み時間0.2とした場合の結果。モノクロなのでわかりづらいかもしれないが，緑のカーブと黄色のカーブはほぼ重なっているものの，部分的にずれが生じており，緑のドットが残っている



《写真2》リスト1を実行し，初期加速度50，加速度変化3，刻み時間0.02とした場合の結果。刻み時間が1／10になったために，緑のカーブと黄色のカーブは完全に重なり，写真1で見られたようなちがいはなくなっている

結果，緑のグラフは数学的に積分計算を行なった理論計算結果を利用したものです。

その後，**第6図**のような短冊面積計算による位置の結果が黄色で表示されます。

プログラムの中身を見てみよう

それでは，**リスト1**について解説していきましょう。

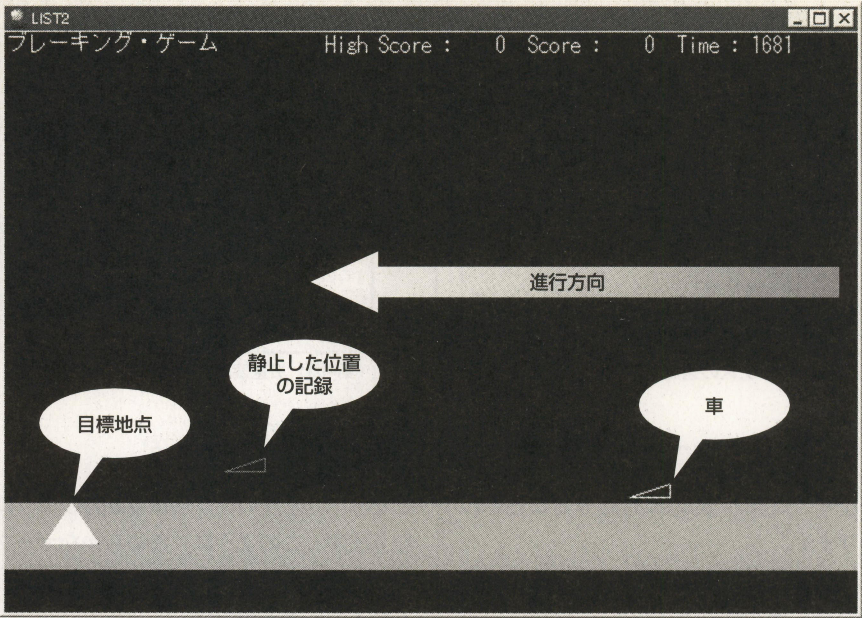
150行～200行で，理論計算結果を表示しています（①の部分）。ここでは，単に時刻tに対応した結果を計算して，画面にドット表示しているだけです。

短冊面積計算による結果は，210行～270行で表示しています（②の部分）。210行で位置xを初期化し，220行からのループの中で，刻み時間dtに対応した短冊の面積をxに加算しています。

短冊の高さはその時刻の速度v，幅は刻み時間になりますから，面積は240行のような簡単な掛け算で求められます。

刻み時間が大きい場合は，理論計算結果と短冊面積計算結果に誤差が生じます。しかし，ある程度刻み時間を小さくするとその差はほとんどなくなり，実用上問題なくなります。

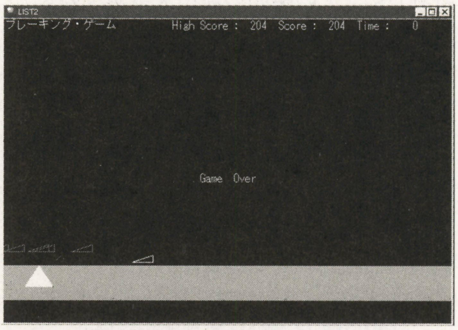
刻み時間を十分小さくできるだけの計算速度があれば，本来ならば数学的な積分という考えかたを利用しなければ得られない結果を，短冊の面積を加算していくという簡単な方法で得られるわけです。



《写真3》『ブレーキング・ゲーム』の画面構成図

ブレーキング・ゲームで遊ぼう!

それでは，このような計算方式を利用したゲームで遊んでみましょう。**リスト2**は，移動している車を的確な位置に止める『ブレーキング・ゲーム』です。リストを入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。



《写真4》時間制限があるため，なるべく急ブレーキをかけるほうが，車を止める回数の点で有利になるが，止める精度が悪いと得点がほとんど伸びない。このため，大ざっぱに急ブレーキをかけて，微調整することになる

画面右からは，いろいろな速度を持った車が左方向へ移動してきます。プレイヤーは，キーボードの[1]～[9]キーを押して，ブレーキをかけてください。

ブレーキは[1]が解除で，[2]がもっとも軽く，[9]が最強となります。ブレーキをかけて車が止まった地点が，目標地点に近いほど高得点となります。

画面上の車が止まると，つぎの車が登

《リスト1》積分演算のシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 dim cc(7)
30 for i=0 to 7
40  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 next
60 cc(0)=0
70 cls 'N88BASICは 70 CLS 3
80 line(0,199)-(639,199),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
90 line(0,0)-(0,399),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
100 while -1 '無限ループ
110  locate 0,0
120  input "初期加速度a0は(m/s/s)";a0
130  input "加速度変化a1は(m/s/s)";a1
140  input "刻み時間は(s)";dt
  ┌150  for t=0 to 100 step dt
  │160   v=a0*t-0.5*a1*t*t '各時刻における速度
① │170   pset(t/100*640,200-v/10),cc(2)
  │180   x=0.5*a0*t*t-1/6*a1*t*t*t '理論計算式による各時刻における位置
  │190   pset(t/100*640,200-x/100),cc(4)
  └200  next
  ┌210  x=0
  │220  for t=0 to 100 step dt
  │230   v=a0*t-0.5*a1*t*t '各時刻における速度
② │240   s=v*dt '横軸時間（刻み時間），縦軸速度の短冊の面積を計算
  │250   x=x+s '面積を積和していく
  │260   pset(t/100*640,200-x/100),cc(6)
  └270  next
280 wend
290 end
```

場します。タイミングよく車を止め，得点をかせいでください。一定時間が経過すると，ゲーム終了となります。

このブレーキは，効きはじめるまでに若干のタイムラグがあります。このあたりを考えて，早めにブレーキをかける必要があります。

正確に目標地点で止めようとする場合は，早めにブレーキをかけてゆっくり止めればよいでしょう。しかし，車が止まらない限り，つぎの車がでてこないところがこのゲームのミソです。1ゲーム中に止める車の台数を増やすためには，ある程度の急ブレーキが要求されます。

また，車によってはブレーキを最強にしても止め切れないものもあります。このような車は，放っておいたほうが時間の点で有利になります。

積分計算はどこに記述している？

リスト2では，車を移動させる計算を560行～580行で実行しています（③の部分）。この部分で，刻み時間を使った積分計算を行なっています。これは，**リスト1**と同じ計算となっています。

つぎは，460行～480行に注目してください（④の部分）。ここでは，460行と470行でキー入力をチェックして，ブレーキの強さを480行で決定しています。

ここで登場している「INSTR関数」というのは，2番目の引数が1番目の引数の何文字目に存在するかを返す関数です。470行では，キーボードから入力された文字が，1から9までの数値が並んだ文字列の何文字目に存在するかを調べており，結果がそのままブレーキ力に対応します。

なお，2番目の引数が1番目の文字列中に存在しなかったり，文字列長が0だった場合にはうまく動作しないため，480行で条件をチェックしています。

キーボードによって入力されたブレーキ力の要求は，そのままではブレーキ力にならないように，490行である程度ゆっくりブレーキ力が変化するようにしています。

この結果，急に[9]キーを押して急ブレーキをかけようとしても，実際にブレーキがかかるまでは若干の時間遅れができるようになります。

まとめ 二つの方法を使いわけよう！

数学的な積分は，厳密で正確であるという特徴はあるものの，計算するのが難しい場合があります。

これに対してパソコンによる短冊面積計算手法は，誤差が含まれてしまうものの，刻み時間を短くしてやれば実用上問題ないレベルまで誤差を小さくできます。

これらは実際に，計算すべき対象に応じて両者を使いわけられているようです。

来月は，BASICプログラミングのアルゴリズムについて紹介する予定です。お楽しみに！

《リスト2》『ブレーキング・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH
80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10
WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 DT=.1 '刻み時間（小さくすると遅くなる）
40 DIM CC(7) 'カラーコード変換テーブル
50 FOR I=0 TO 7
60  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 60 CC(I)=I
70 NEXT
80 CC(0)=0
90 HISCORE=0
100 WHILE -1 '無限ループを構成
110  SCORE=0 'スコア
120  GOSUB *INITGAME 'ゲーム初期化
130  FOR TI=2000 TO 0 STEP -1
140   GOSUB *MOVECAR '車移動・発生
150   GOSUB *KEYCHECK 'ブレーキ状況の設定
160   GOSUB *PUTTIME
170  NEXT
180  GOSUB *GAMEOVER 'ゲームオーバー
190 WEND
200 END
210 *PUTSCORE
220 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
230 LOCATE 30,0
240 PRINT USING "High Score : ####  Score :
####";HISCORE;SCORE
250 RETURN
260 *PUTTIME
270 LOCATE 63,0
280 PRINT USING "Time : ####";TI
290 RETURN
300 *INITGAME
310 CLS 'N88BASICは 310 CLS 3
320 PRINT "ブレーキング・ゲーム"
330 GOSUB *PUTSCORE
340 TI=3000
350 GOSUB *PUTTIME
360 CF=0 '車が存在するかどうかのフラグ
370 BRP=0 'ブレーキの強さのリクエスト
380 BRP2=0 '実際にかかっているブレーキの強さ
390 LINE(0,350)-(639,399),PSET,CC(3),BF 'N88BASIC
はPSET,をとる
400 LINE(50,350)-(70,380),PSET,CC(6) 'N88BASICは
PSET,をとる
410 LINE(50,350)-(30,380),PSET,CC(6) 'N88BASICは
PSET,をとる
420 LINE(30,380)-(70,380),PSET,CC(6) 'N88BASICは
PSET,をとる
430 PAINT(50,360),CC(6),CC(6)
440 RETURN
450 *KEYCHECK
④
460 K$=INKEY$
470 I=INSTR("123456789",K$)
480 IF I>0 AND K$<>"" THEN BRP=I-1
490 BRP2=BRP2*.95+BRP*.05
500 RETURN
510 *MOVECAR
520 IF CF=0 THEN GOSUB *SETCAR '車が存在しない場合
は新たに設定する
530 CY=0
540 C=0 '車を消す
550 GOSUB *PUTCAR
③
560 CA=BRP2*.3 '加速度はブレーキ力に対応させる
570 CV=CV+CA*DT '加速度に刻み時間をかけて速度変化分
とする
580 CX=CX+CV*DT '速度に刻み時間をかけて位置変化分と
する
590 IF CX<-30 THEN CF=0:RETURN '画面外へでてしまっ
たら消滅
600 C=4 '車を表示
610 GOSUB *PUTCAR
620 IF CV>0 THEN GOSUB *CHECKPOINT 'いったん停止し
たらその位置で得点評価する
630 RETURN
640 *SETCAR
650 CX=640 '車の初期座標（画面右端）
660 CV=-20-RND(1)*30 '車の初期速度
670 BRP=0 'ブレーキ状態を初期状態にする
680 BRP2=0
690 CF=1 '車が存在することを示す
700 RETURN
710 *CHECKPOINT
720 IF ABS(CX+15-50)<5 THEN SCORE=SCORE+100 ELSE
SCORE=SCORE+INT(500/ABS(CX+15-50)) '停止位置の正確
さに応じて得点を増やす
730 GOSUB *PUTSCORE
740 BEEP
750 CY=0
760 C=0 '車を消す
770 GOSUB *PUTCAR
780 CY=-15
790 C=1
800 GOSUB *PUTCAR
810 CF=0 '車が存在しないことを示す
820 RETURN
830 *PUTCAR
840 LINE(CX,345+CY)-(CX+30,345+CY),PSET,CC(C)
'N88BASICはPSET,をとる
850 LINE(CX,345+CY)-(CX+30,335+CY),PSET,CC(C)
'N88BASICはPSET,をとる
860 LINE(CX+30,345+CY)-(CX+30,335+CY),PSET,CC(C)
'N88BASICはPSET,をとる
870 RETURN
880 *GAMEOVER
890 GOSUB *PUTSCORE
900 LOCATE 34,12
910 PRINT " Game  Over "
920 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
930 WEND
940 RETURN
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Win&Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)
Profile
神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の「BASIC-G」にてプログラミングをはじめる。移行，MSXにハマり今にいたる。最近，「ナムコアンソロジーVol.1」で「スターラスター」をプレイしている。発売当時ファミコンで遊んだときは，むずかしくてクリアできなかったが，今プレイしてもやっぱりむずかしい。はたして私にクリアできる日はくるのだろうか。

Play 9
円の動きをゲームに応用しよう！

パソコンで動作する高速アクション・ゲームを簡単に作ることができるのが魅力の『Klik&Play』と『Click&Create』。今回は，キャラクターの周囲をくるくるまわる“円の動き”に注目して，ゲームに応用させてみたいと思います。

円の動きとは？

このコーナーあてに，T.Kagaさんからつぎのメールが届きました。

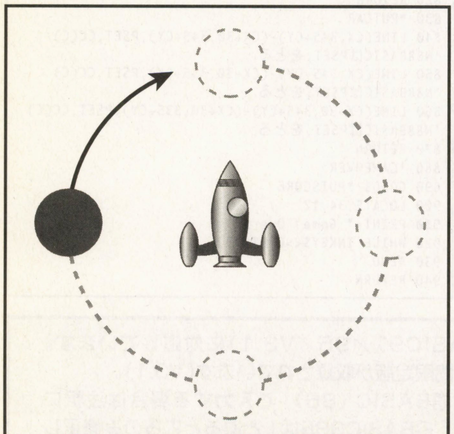
●**Click&Createで「メイン・キャラクターの周囲をくるくるまわる物体」を作成したいと思っています。しかし，座標の計算式がイマイチわからないので（理数系ニガテ），教えてください(;;)。**

そこで今月は，この質問にある“円の動き”をテーマにしてみたいと思います。

第1図が，今回作る円の動きです。中央には，メイン・キャラクターが存在しています。そのキャラクターから一定の半径で，時計まわり（または反時計まわり）にくるくる回転するキャラクターを作るわけです。『ザナック』の3番装備や，『ツインビー』の1面ボスとか，そういったものですね。

通常，BASICなどの高級言語でプログラムを組むならば，Sin（サイン）／Cos（コサイン）などの“三角関数”を使って円の動きを実現しますね。しかし，Klik&Play／Click&Createでは，こういった関数が扱えません。

そこで，三角関数を使わずに，何とか円の動きを実現する方法を考えてみることにしましょう。



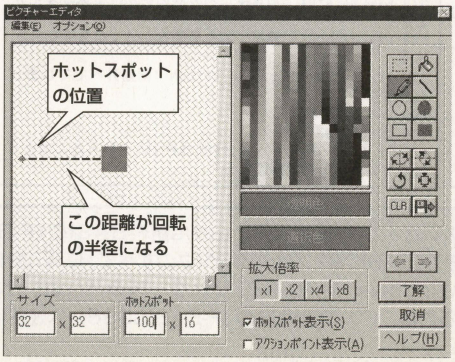
《第1図》今回作るのは，特定のキャラクターの周囲を，円を描くように動くというものだ

2とおりの実現方法がある！

いろいろ考えてみたのですが，このようにキャラクターを動かすには，つぎの2とおりの実現方法があるようです。

①アニメーションを使う方法
②位置設定を使う方法

どちらもその機能には一長一短があるので，「こっちがベスト」とはいわずに，両方を紹介することにしましょう。



《第2図》ホットスポットを，遠く離れた位置に設定する

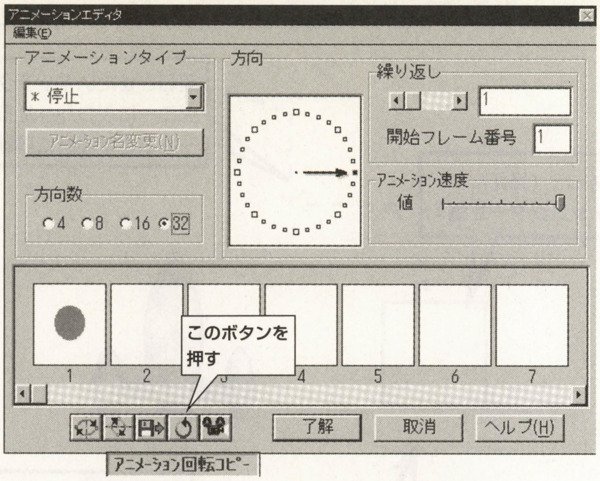
Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
問い合わせ先
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10:00～18:00）
http://web.infoweb.ne.jp/klik/

動作環境
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

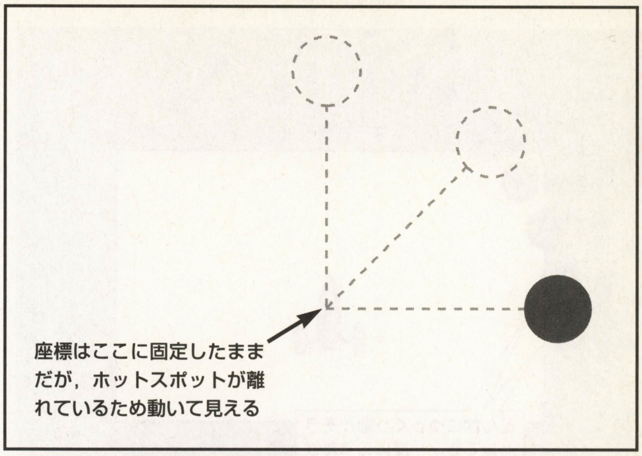
アニメーションで実現するテクニック

まず最初は，アニメーションの設定によって，円の動きに見せかけるという方法です。

まずは，アニメーションの設定で，**第2**



《第3図》[アニメーション回転コピー]ボタンを押す



《第4図》座標を固定して向きを変えるだけで，円を描いて動くのだ！

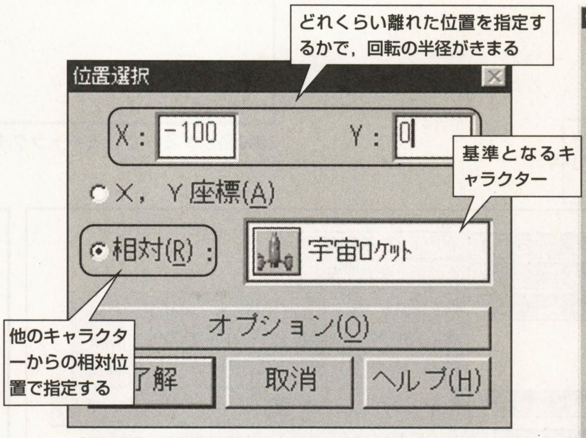
図のようにホットスポットをキャラクターから遠く離れた位置に設定します。そして，**第3図**で「アニメーション回転コピー」を実行します。

すると，キャラクターの座標は一定のままでも，方向を変えることで回転の動きを実現するように見えるのです（**第4図**）。

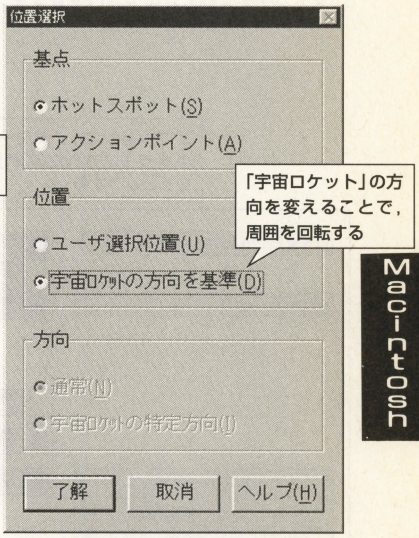
また，座標をつねに中心となるキャラクターに合わせれば，ちゃんとそのキャラクターの動きに追従します。

ただし，「アニメーション回転コピー」を使うと，自動的にキャラクターの各向きのアニメーションも回転してしまいます。こうしたくない場合，一度「アニメーション回転コピー」を実行した後，各向きのホットスポットの位置を書きだしてから，キャラクターの形をもどしつつホットスポットの値だけ設定していけばいいでしょう。

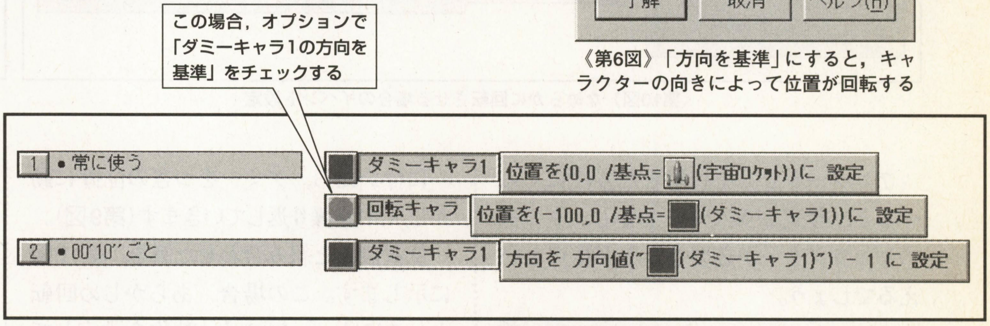
この方法はアニメーションの設定が面倒なことと，回転の半径を変えたりするのがむずかしいことが欠点ですが，うまくホットスポットをいじれば単純な円だけでなく，楕円や不定形の動きをさせることも可能です。



《第5図》位置設定のときに，他のキャラクターを基準とした相対位置を指定する



《第6図》「方向を基準」にすると，キャラクターの向きによって位置が回転する



《第7図》ダミーを作り，これを基準とすれば自由に回転させられる

位置選択を利用するテクニック

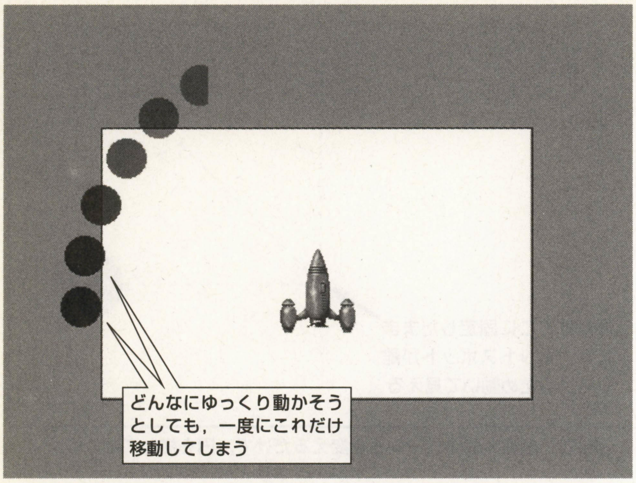
二つ目の方法は，キャラクターの位置選択を利用するものです。

イベントエディタで，キャラクターの位置選択を設定する場合，**第5図**のように「他のキャラクターからの相対位置」を指定することができます。この場合，オプションの中の「〇〇の方向を基準」を選ぶことで，基準となるキャラクターの向きによって位置が回転することになります（**第6図**）。

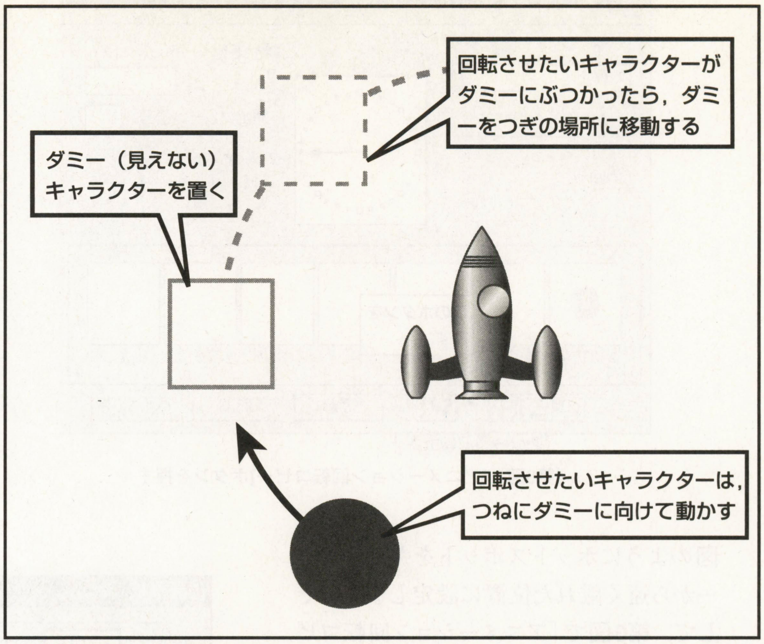
そのため，相対位置をある程度ズラして，キャラクターの方向を変え続ければ，基準となるキャラクターのまわりを回転するようになるわけです。

ただしこの場合，周囲をまわるキャラクターではなく，基準となるキャラクターの向きによって場所がきまります。たとえば，基準がプレイヤーが操作するキャラクターだった場合，プレイヤーが操作するたびに回転が止まってしまうという問題があるのです。

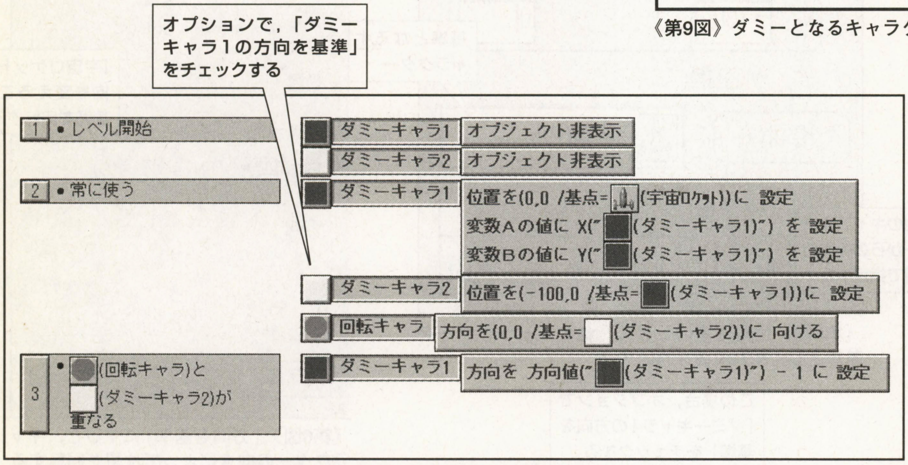
この問題の解決法は，**第7図**のようにダミーとなるキャラクターを一つ用意して，これを基準にしたいキャラクターの位置につねに設定します。あとは，このキャラクターを回転の基準とすれば，回転のために向きを自由に変えられます。



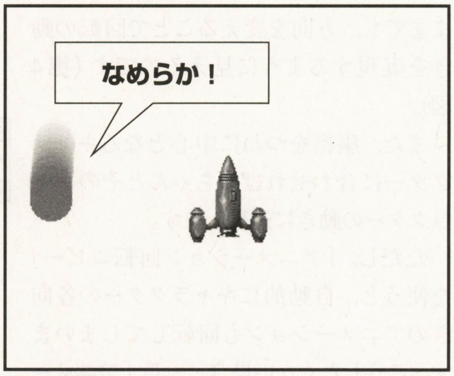
《第8図》32方向のそれぞれの場所にしか動けないので，ゆっくり回転させようとすると動きがガタついて見える



《第9図》ダミーとなるキャラクターを使えば，とてもなめらかに回転させることができる



《第10図》なめらかに回転させる場合のイベント設定



《第11図》ゆっくり動かしても，このようになめらかに回転する

アニメーションを利用した方法にくらべると，設定が楽です。しかし，ダミーのキャラクターが必要なことが難点といえるでしょう。

なめらかに動かしたいときはどうする？

紹介した二つの方法では，どちらも最大で32方向のいずれかに位置が決定されます。そのため，回転の半径を大きくしたり，ゆっくりとした回転で動かした場合に，若干動きがガクガクして見えます(第8図)。

この問題を防ぐためには，またまたダミーとなるキャラクターを用意します。そして，回転させたいキャラクターを，つねにこのダミーに向けて動かすようにするのです。そして，キャラクターがダミーに付いたら，ダミーをつぎの位置に動かし，これを繰り返していきます(第9図)。

位置設定と組み合わせた例を，第10図に示します。この場合，あらかじめ回転キャラには，「バウンド」動作を設定しておいてください。

このようにすれば，ゆっくりと回転させてもなめらかに動かすことが可能です(第11図)。

それでは，また来月！

Click&Create Klik&Play
ゲーム作成術

本連載『クリック・ゲーム作成術』でおなじみの山崎寛先生の，渾身の1冊がついに登場！ Klik&Playはもちろん，Click&Createのウルトラ・テクニックも満載しています。CD-ROMには，Klik&Play／Click&Create体験版や，たくさんのゲームを収録。これを読めば，ゲーム作品のクオリティ・アップはまちがいなしです！

問い合わせ先
電波新聞社☎03-3445-6111（販売部あて）

価格1,900円（+税）
好評発売中！

Windows95（Visual Basic V4.0）用

VBでスムーズにスクロールするRPG

黄金の夢（おうごんのゆめ）

れっつ（15歳）

内容

スムーズなスクロールがうりのRPGです。地上でアイテムを買い，レベルを上げながら自動作成される迷路に挑みます。

ストーリー

主人公「アルン」は，奥底にあるという黄金を求めて洞窟に挑む青年です。その洞窟は，入るたびに形が変わるという不思議な洞窟です。さあ，「アルン」を洞窟の最深部まで導いてください。

《第1表》遊びかた

キャラの移動	上下左右のコマンド・ボタンをクリックまたはカーソル・キー
アイテムを使う	移動中または戦闘中に「アイテム使用」のボタンをクリックし使いたいアイテムを選んで「使う」のボタンをクリック
セーブ	スクロールバーでファイル番号を選び「SAVE」のボタンをクリック
ロード	スクロールバーでファイル番号を選び「LOAD」のボタンをクリック
話す	「話す」のボタンをクリックまたはスペース・ボタンを押す
マップ表示	洞窟に入ったときに迷路を表示することができます。
現在位置表示	現在キャラがいる座標を表示します

《第2表》アイテム

アイテム	値段	効果
薬草	20G	20回復
回復薬	30G	30回復
ファイアーボール	30G	50のダメージを与える
アイスボール	40G	60のダメージを与える
マジックボール	50G	80のダメージを与える
不思議な薬品	40G	50回復
超回復薬	70G	100回復
ファイアーブーメラン	60G	90のダメージを与える
アイスブーメラン	70G	100のダメージを与える
マジックブーメラン	80G	110のダメージを与える
スーパーブーメラン	90G	120のダメージを与える

プログラムについて

プログラムは，これでも短くしたつもりです。特に，Form1のマップ描画関連はかなり苦労しました。おかげで，かなりわかりにくくなってしまいましたが。

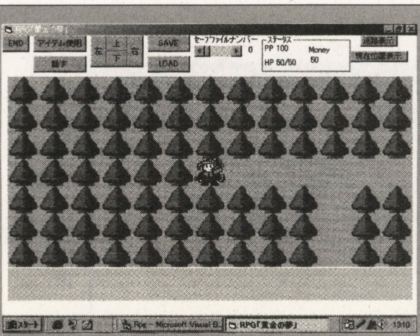
プロシージャを多用しています。そのほうがわかりやすいと思ったので…。

フォーム図を見てオブジェクトを配置してください。フォーム五つ，標準モジュール一つです。Form4はなにもしなくていいです。

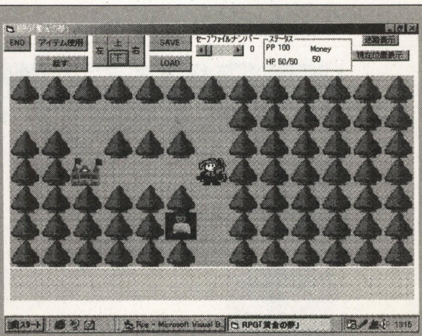
プロパティーは，指定がないものは適当な名前にしてください。配置はご自由に。

データについて

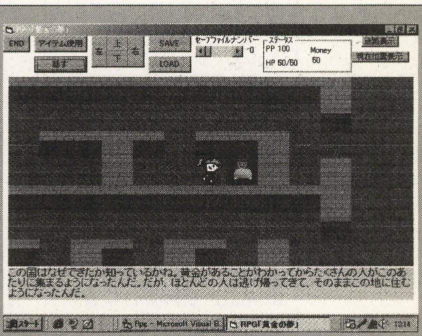
このプログラムは応用がきくように，さまざまなデータをファイルから読み込んでいます。これらのデータを変更すると，オリジナルのRPGを作ることができます。



▲《写真1》トップビューのRPG。まずは道なりに進んでいこう



▲《写真2》城を見つけたぞ。さっそく中に入ろう。下にはお店も見える



▲《写真3》人と話して情報を集めながらゲームを進めよう

★《OVER FLOW》もうすぐ夏休み！…かな？毎度お馴染みOFコーナーのお時間です。暑い中いかがお過ごしでしょうか？海やプールはこれからですか？遊び疲れたら冷房のきいた部屋の中で，冷たいジュース片手にベーマガ読むのがいい感じです。もちろん当コーナーも忘れずに！

《第3表》定数表

XA	1キャラクタの横幅
YA	1キャラクタの縦幅
XW	横に表示するマップチップの数
YH	縦に表示するマップチップの数
Sbs	1歩歩く間の分割数(多いほどスムーズ)
Maxx	迷路の横幅
Maxy	迷路の縦幅

《第4表》変数表(主なもの)

Map$	マップ
Map2	マップ(2次元変数)
Tate	キャラの位置　縦
Yoko	キャラの位置　横
HoukouX	向いている向き
HoukouY	向いている向き
Pp	経験値
Hp	ヒットポイント
Money	所持金
F	地下何階か

《第5表》ファイルの説明

inpファイル (マップ出入り)	034,008,025,022,Map2 入り口横,縦,出口横,縦,ファイル名 ファイル名をMeiroにすると迷路作成 ファイル名をShopXにするとShopX.shpを読み込み,店に入る(Xには任意の数)
srfファイル (せりふ用)	018,004,メッセージのテスト中 座標横,縦,メッセージ
tscファイル (当たり判定)	1 2 11 通れないマップパーツ
mapファイル (マップ)	1111111121111111111115 bbbbbbbbbc 1111000030000000000000 aaaaaaaa7c 1111111121111111111111 bbbbbbbbbb (アルファベットは小文字で)
Start.dat	006,010,Map1 始めに出る座標横,縦,ファイル名
Item.itm	000,020,020,薬草(20G) 攻撃力,回復力,値段,名前 (攻撃力,回復力は片方しか指定できません)
ShopX.shp	0 1 3 ShopXで売るアイテム Item.itmで何番目に書いてあるか (0から)
MapParts.bmp	マップパーツ

改造について

このゲームは,RPGの基本の部分しか作っていません。どんどん改造して面白いゲームにしてください。

・効果音,BGMを鳴らす
・画面効果を加える(フェードインなど)
・アイテムの効果を増やす
・魔法を加える
・複雑なイベントを作れるようにする,など

どんどん発展させれば,オーサリングツールみたいなものも作れるでしょう。

作者より

長すぎる…。でもこれ以上短くするのは無理だったので,だめで元々と思って投稿してみました。「ゲームの作りかた教室・5時間目」のスムーズスクロールよりは,スムーズだと思います。「ゲームの作りかた教室」では 移動するたびに再描画してしまうため遅くなっていしまいますが,このプログラムの場合は画面全体を,まずずらして,ずれた部分だけを描画するという方法でスムーズな描画をすることに成功しました(**第6図**)。このスムーズスクロールのシステムを作るのに半年はかかったのですから…。

★参考にしたもの

・ベーマガ　'96年3月号　'98年3月号
・Visual Basic ゲームプログラミングの応用50例　トータルテクニック編(ソフトバンク)
・Visual Basic講座(電波新聞社)

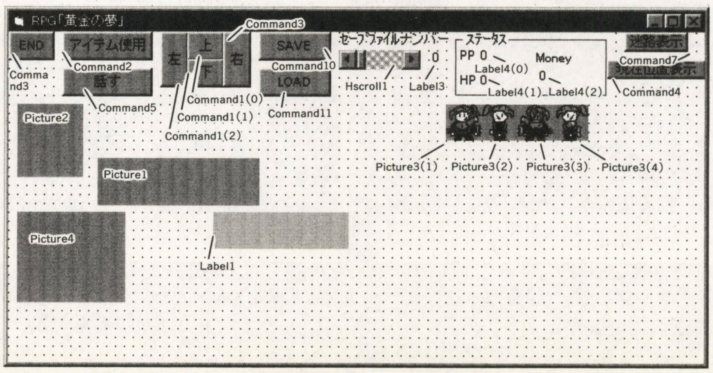
※リスト6~16は,メモ帳などのテキスト・エディタで内容を入力し,指定されたファイル名で保存してください。

CHECKER FLAG

Dr.D:2D表示のRPGじゃな。ダンジョンの内容を自動で作ったり,本人も苦労したと書いているスクロールは一見の価値ありじゃ。
編:リストを入力しているときに,会話内容がわかってしまうのは,遊ぶときの楽しみが半減してしまいますね。
Dr.D:そうじゃな。エンディングくらいは暗号化してもらいたかったと思うぞ。また,マップデータも圧縮できそうじゃな。

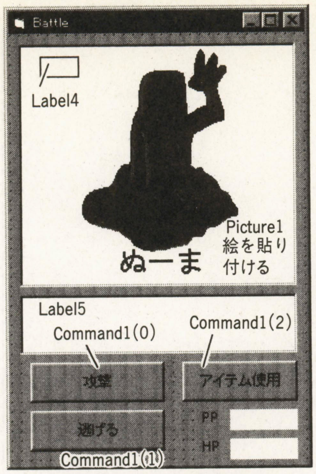
《第6表》プロパティの設定

フォーム		Name	Form4
Name Caption ScaleMode WindowState	Form1 RPG「黄金の夢」 3 - ピクセル 2 - 最大化	Name BorderStyle Caption ControlBox	Form5 1 - 固定(実線) アイテムショップ False
Name BorderStyle Caption ControlBox	Form2 1 - 固定(実線) Battle False	Form1	
		Hscroll1.Max Picture3(1)~(4)	10 アイコンファイルをプロパティーから読み込む
Name BorderStyle Caption ControlBox	Form3 1 - 固定(実線) アイテムショップ False	Form2	
		Picture1.picture	絵を貼り付ける

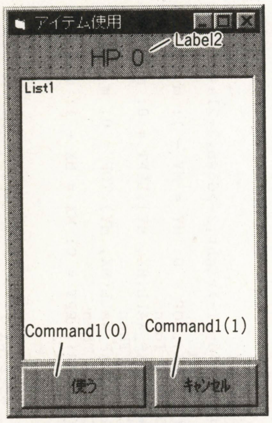


《第1図》Form1の配置図

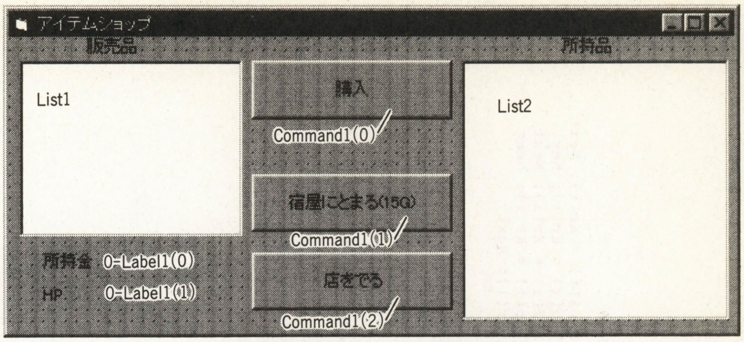
♪業務連絡。先月の鉄人坂井さんの提案「大分フレッシャーズ」は失敗に終わりました。新たな提案お待ちしております。また編集の都合上,やけに昔に書いたやつが載ってるぞオイ!ってなことがあっても勘弁してくれるとうれしいな,なんて思う私,影でした…以下次号。



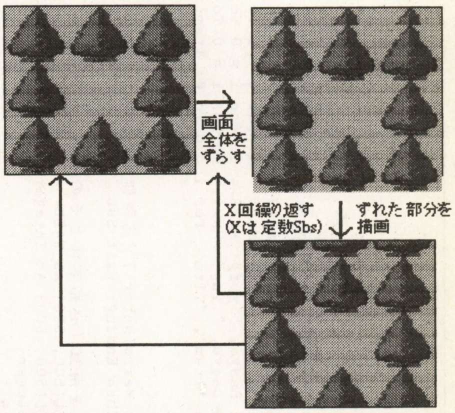
《第2図》 Form2の配置図



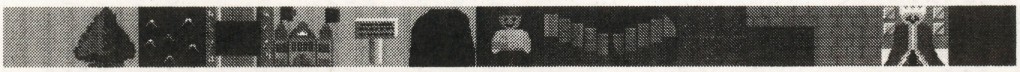
《第3図》 Form3の配置図



《第4図》 Form5の配置図



《第6図》 スクロールの実現方式



《第5図》 マップ用ビットマップ “mapparts.bmp” の内容

《リスト1》 Form1のプログラム・リスト

```
'***  Windows API 宣言
Private Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal X As L
ong, ByVal Y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC
As Long, ByVal XSrc As Long, ByVal YSrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Const SRCCOPY = &HCC0020
Const XA = 48  '1キャラクタ当たりの横ドット数
Const YA = 42  '1キャラクタ当たりの縦ドット数
Const YH = 7 '縦の数 (奇数にすること 9)
Const XW = 13 '横の数 (奇数にすること 13)
Const Sbs = 3
Const Maxx = 8, Maxy = 8, bb = 9
Dim Map$(200), Map2(200, 200), Tate, Yoko, HoukouX, HoukouY, KCode, Tuc(200), Ta
Dim Oyoko, Otate, Iyoko, Itate, Ibasyo, Basyo, MaxT, MaxS, MaxI, MaxM, MaxMX
Dim Srf(200), Inp(200), st, st2, SK, q

Private Sub BattleIn() '戦闘に入るかを決定
If F <> 0 Then
 Randomize
 Bi = Int((20 * Rnd) + 1)
  If Bi = 1 Then
   Form2.Show 1
  End If
End If
End Sub

Private Sub Ending()
F = 25: Bi = 1
Form2.Show 1
If Thp <= 0 Then
MsgBox "アルンは、洞窟の最深部に到着した。"
MsgBox "そこは、美しく輝いていた。"
MsgBox "何者かが言う。"
MsgBox "「待ちくたびれたぞ。もう1万年にもなるではないか。」"
MsgBox "「さあてと、俺の仕事は終わりだ。あ～～～、天界に帰ろっと」"
MsgBox "アルン「あ、あの、黄金は・・・」"
MsgBox "「え?」"
MsgBox "「なんのこと?そんなん知らんぞ。」"
MsgBox "おわり…"
End
End If
F = 14
End Sub

Private Sub Hmov() '移動処理2
Tuch
If Ta = 1 Then Ta = 0: Exit Sub
Tate = Tate - HoukouY: Yoko = Yoko - HoukouX
byouga2
Inmap
BattleIn
End Sub

Private Sub Kousin() 'ステータス表示更新
label4(0) = Pp
label4(1) = Hp & "/" & Int(Pp / 2)
label4(2) = Money
End Sub

Private Sub MCopy() '裏画面を表画面にコピー
Picture4.Refresh
Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, XA * XW, YA * YH, Picture4.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
End Sub

Private Sub REbyouga() '再描画
BYOUGA
MCopy
Pchr
End Sub

Function T1()
T1 = Int((HoukouY + 1) / 2)
```

★★★★★★(←バグ発生)しっかりしてよ影さんっ!(埼玉県川越市・**マスクド鴨田屋17歳**)……【**影**:バグ…。うーん,この程度なら校正のときに取り除けるんだけど,今回は大めにみて残しておいてやったぞ。えっへん。**編**:なんか違う気がするんですけど……。】

```
End Function

Private Sub BYOUGA() ' マップ描画
    For Y% = 0 To YH
        For X% = 0 To XW
            Call BitBlt(Picture4.hDC, X% * XA, Y% * YA, XA, YA, Picture1.hDC, V
al(Map2(Yoko + X%, Tate + Y%)) * XA, 0, SRCCOPY)
        Next
    Next
End Sub

Private Sub byouga2() 'スムーズスクロール 1
st2 = 1
For SK = (Sbs - 1) * Int((HoukouY + HoukouX + 1) / 2) To (Sbs - 1) * Int((Houkou
Y + HoukouX - 1) / -2) Step -(HoukouY + HoukouX)
 SCROLL
Next
'キースキャン
DoEvents
If KCode <> 0 Then Mov KCode
st2 = 0
End Sub

Private Sub Henkan() 'ﾏｯﾌﾟﾌｧｲﾙを二次元変数に代入
For i = 0 To MaxM
    For J = 0 To Len(Map$(0)) - 1
      If IsNumeric(Mid(Map$(i), J + 1, 1)) = True Then
        Map2(J, i) = Mid(Map$(i), J + 1, 1)
      Else
       Map2(J, i) = Asc(Mid(Map$(i), J + 1, 1)) - 87
      End If
    Next
Next
MaxMX = Len(Map$(0))
End Sub

Private Sub Inmap() '別ﾌｧｲﾙ読み込み、店、洞窟に入る処理など
If st = 1 Then Exit Sub
If F >= 1 Then GoTo m
 For i = 0 To MaxI
    If Tate + Int(YH / 2) = Val(Mid(Inp(i), 5, 3)) And Yoko + Int(XW / 2) = Val(
Mid(Inp(i), 1, 3)) Then KK = Mid(Inp(i), 17): GoTo K
 Next
Exit Sub
K:
If LEFT(KK, 4) = "Shop" Then
 ShopNum = Right(KK, 1)
 Form3.Show 1
 GoTo b
End If
If KK = "Meiro" Then
 Itate = Tate: Iyoko = Yoko: Ibasyo = Basyo
 Meiro 0
 F = 1
  Else
  Tate = Val(Mid(Inp(i), 13, 3)) - Int(YH / 2)
  Yoko = Val(Mid(Inp(i), 9, 3)) - Int(XW / 2)
  LoadData KK
End If
b:
REbyouga
st = 1
Exit Sub
m:
If Tate = bb + (Maxy * 2) - Int(YH / 2) + 1 And Yoko = bb + (Maxx * 2) - Int(XW
/ 2) + 1 Then
 F = F + 1
 Meiro 0
 ElseIf Tate = bb + 3 - Int(YH / 2) And Yoko = bb + 3 - Int(XW / 2) Then
  If F = 1 Then
    F = F - 1
   LoadData Ibasyo: Tate = Itate: Yoko = Iyoko
   GoTo b
  Else
```

```
    F = F - 1
    Meiro 1
   End If
End If
End Sub

Private Sub LoadData(dty) '各種ﾌｧｲﾙを読み込み
Basyo = dty
Ld Mypath & Basyo, ".map": MaxM = K: For i = 0 To K: Map$(i) = Kr(i): Next
Ld Mypath & Basyo, ".tsc": MaxT = K: For i = 0 To K: Tuc(i) = Kr(i): Next
Ld Mypath & Basyo, ".srf": MaxS = K: For i = 0 To K: Srf(i) = Kr(i): Next
Ld Mypath & Basyo, ".inp": MaxI = K: For i = 0 To K: Inp(i) = Kr(i): Next
Ld Mypath & "Item", ".itm": For i = 0 To K: Item(i) = Kr(i): Next
Henkan
End Sub

Private Sub Meiro(Nobori) '迷路作成
If F = 15 Then Ending: Exit Sub
Randomize
'迷路用の箱を用意（迷路本体とその壁）
Dim MAP_WALL(500, 500) As WALL
Dim MAP_CELL(500, 500) As Integer, MEMX(1000) As Integer, MEMY(1000) As Integer
Dim p As Integer
MX = 1: MY = 1
p = 1: m = 1
'すべての壁を有効にする
For i = 0 To Maxx + 1
    For J = 0 To Maxy + 1
        MAP_WALL(J, i).TOP = 1
        MAP_WALL(J, i).LEFT = 1
    Next
    MAP_CELL(i, 0) = 1
    MAP_CELL(i, Maxy + 1) = 1
    MAP_CELL(0, i) = 1
    MAP_CELL(Maxx + 1, i) = 1
Next
For ab = 0 To Maxx * 2 + bb + bb
 For ac = 0 To Maxy * 2 + bb + bb
  Map2(ab, ac) = 14
 Next ac
Next ab
'メインルーチン（移動と進めなくなったときの条件判断）
MAIN:
Do
GoSub INN
DIRECT = Int(Rnd(1) * 4) '0->up,1->right,2->down,3->left
If DIRECT = 0 And C0 = 0 Then
    GoSub CC: MAP_WALL(MX, MY).TOP = 0: MY = MY - 1: m = m + 1
ElseIf DIRECT = 1 And C1 = 0 Then
    GoSub CC: MX = MX + 1: MAP_WALL(MX, MY).LEFT = 0: m = m + 1
ElseIf DIRECT = 2 And C2 = 0 Then
    GoSub CC: MY = MY + 1: MAP_WALL(MX, MY).TOP = 0: m = m + 1
ElseIf DIRECT = 3 And C3 = 0 Then
    GoSub CC: MAP_WALL(MX, MY).LEFT = 0: MX = MX - 1: m = m + 1
End If
MAP_CELL(MX, MY) = 1
If C0 * C1 * C2 * C3 = 1 Then GoSub CP
If m = Maxx * Maxy Then Exit Do
Loop
GoTo DRAW
Exit Sub
'進んできた道の，座標を記憶
CC:
MEMX(p) = MX: MEMY(p) = MY
p = p + 1
Return
'進めなくなったときの処理
CP:
MAP_CELL(MX, MY) = 1
p = p - 1
MX = MEMX(p): MY = MEMY(p)
GoSub INN
If C0 * C1 * C2 * C3 = 1 Then GoTo CP
Return
```


★ベーマガに新連載！その名も「影さんと読者のためのウイルスプログラミング講座！」…フフフ。（奈良県北葛城郡・米里吉雄14歳）……
【**編集長**：却下。**影**：え～私，まだ何も言ってませんよ?!**編集長**：また，ろくでもないこと考えていたんだろう。**影**：…ううううっ。】

```
'入力を楽にするために，変数に代入
INN:
C0 = MAP_CELL(MX, MY - 1)
C1 = MAP_CELL(MX + 1, MY)
C2 = MAP_CELL(MX, MY + 1)
C3 = MAP_CELL(MX - 1, MY)
Return
'できたデータから迷路を描画
DRAW:
Form4.Cls
Form4.Line (10, 10)-(10 + Maxx * 10, 10 + Maxy * 10), 7, B
For X = 1 To Maxx
   For Y = 1 To Maxy
      If MAP_WALL(X, Y).TOP = 1 Then
          Form4.Line (X * 10, Y * 10)-(X * 10 + 10, Y * 10), 0
                 For ab = 0 To 1
                   Map2((X * 2) + ab + bb, (Y * 2) + bb) = 12
                 Next ab
        End If

      If MAP_WALL(X, Y).LEFT = 1 Then
          Form4.Line (X * 10, Y * 10)-(X * 10, Y * 10 + 10), 0
            For ab = 0 To 1
              Map2((X * 2) + bb, (Y * 2) + ab + bb) = 12
            Next ab
      End If
    Next
Next
For ab = 0 To Maxx * 2
  Map2(ab + bb + 2, Maxy * 2 + bb + 2) = 12
Next ab
For ab = 0 To Maxy * 2
  Map2(Maxx * 2 + bb + 2, ab + bb + 2) = 12
Next ab

Map2(bb + 3, bb + 3) = 8         '階段
Map2(Maxx * 2 + bb + 1, Maxy * 2 + bb + 1) = 9

MaxM = Maxy * 2 + bb + bb
MaxMX = Maxx * 2 + bb + bb
If Nobori = 1 Then
    Yoko = Maxx * 2 + bb + 1 - Int(XW / 2): Tate = Maxy * 2 + bb + 1 - Int(YH /
2)
      Else
    Tate = bb + 3 - Int(YH / 2): Yoko = bb + 3 - Int(XW / 2)
End If
REbyouga
st = 1
End Sub

Private Sub Mov(kcs) '移動処理 1
Otate = Tate: Oyoko = Yoko
st = 0

Select Case kcs
 Case 38 '上
  If Tate <> 0 Then
   HoukouY = 1: HoukouX = 0
  Hmov
  End If
 Case 40 '下
  If Tate <> MaxM - YH + 1 Then
   HoukouY = -1: HoukouX = 0
  Hmov
  End If
 Case 37 '左
  If Yoko <> 0 Then
   HoukouX = 1: HoukouY = 0
  Hmov
  End If
 Case 39 '右
  If Yoko <> MaxMX - XW Then
   HoukouX = -1: HoukouY = 0
  Hmov
  End If
 Case 32
  Talk
End Select
MCopy
Pchr
End Sub

Private Sub Pchr() 'キャラを表示
'    Call BitBlt(Picture2.hDC, (XA * XW / 2) - (XA / 2), (YA * YH / 2) - (YA / 2
), XA, YA, Command2.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
i = (HoukouY + 2) * (HoukouY ^ 2) + (HoukouX + 3) * (HoukouX ^ 2)
If i = 0 Then i = 1
Picture2.PaintPicture picture3(i), (XA * XW / 2) - (XA / 2), (YA * YH / 2) - (YA
 / 2), XA, YA
Picture2.Refresh
End Sub

Private Sub Scl() 'スクロール処理
   Call BitBlt(Picture4.hDC, HoukouX * XA / Sbs, (HoukouY * YA) / Sbs, XA * (XW
 + ((HoukouY * HoukouY) + Y1)), YA * (YH + ((HoukouX * HoukouX) + T1)), Picture4
.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
End Sub

Private Sub sc2() 'スクロール処理
If HoukouX = 0 Then
    For X% = 0 To XW
        Call BitBlt(Picture4.hDC, X% * XA, (YA * YH - YA / Sbs) * T2, XA, YA / S
bs, Picture1.hDC, Val(Map2(Yoko + X%, Tate + ((YH - 1) * T2))) * XA, (YA / Sbs)
* SK, SRCCOPY)
    Next
Else
    For Y% = 0 To YH
        Call BitBlt(Picture4.hDC, (XA * XW - XA / Sbs) * Y2, YA * Y%, XA / Sbs,
YA, Picture1.hDC, Val(Map2(Yoko + ((XW - 1) * Y2), Tate + Y%)) * XA + (XA / Sbs)
 * SK, 0, SRCCOPY)
    Next
End If
End Sub

Private Sub SCROLL() 'スクロール処理
Sc1
sc2
MCopy
Pchr
End Sub

Function T2()
T2 = Int((HoukouY - 1) / -2)
End Function

Private Sub Talk() '話す
If F >= 1 Then Exit Sub
For i = 0 To MaxS
    If Tate + Int(YH / 2) - HoukouY = Val(Mid(Srf(i), 5, 3)) And Yoko + Int(XW /
 2) - HoukouX = Val(Mid(Srf(i), 1, 3)) Then Label1 = Mid(Srf(i), 9): Exit For
Next
Exit Sub
End Sub

Private Sub Tuch() 'あたり判定
For i = 0 To MaxT
If Tuc(i) = Val(Map2(Yoko + Int(XW / 2) - HoukouX, Tate + Int(YH / 2) - HoukouY)
) Then Ta = 1
Next

End Sub

Function Y1()
Y1 = Int((HoukouX + 1) / 2)
End Function

Function Y2()
Y2 = Int((HoukouX - 1) / -2)
End Function
```


★最近生活が充実している。うれしいけど1日が短く感じる。…老けていく…つぐ美さんになりたい。(神奈川県秦野市・**夏夕樹16歳**)……
【Dr.D：老けるって…その年でそんなこと……わしの立場は…。影：う〜ん。ナイってことですね。Dr.D：もうちょっと前向きに，な。】

```
Private Sub Command1_MouseDown(Index As Integer, Button As Integer, Shift As Int
eger, X As Single, Y As Single)
Select Case Index
 Case 0
  KCode = 38
 Case 1
  KCode = 40
 Case 2
  KCode = 37
 Case 3
  KCode = 39
End Select
Mov KCode
End Sub

Private Sub Command1_MouseUp(Index As Integer, Button As Integer, Shift As Integ
er, X As Single, Y As Single)
KCode = 0
End Sub

Private Sub Command10_Click() 'セーブ
For i = 0 To 10
SDa = SDa & Syoji(i) & NL
Next
SDa = SDa & Pp & NL & Hp & NL & F & NL & Money & NL & Tate & NL & Yoko & NL & It
ate & NL & Iyoko & NL & Ibasyo & NL & Basyo & NL
'洞窟ならばマップを保存
If F > 0 Then
For ab = 0 To Maxx * 2 + bb + bb
 For ac = 0 To Maxy * 2 + bb + bb
  If Len(Map2(ab, ac)) = 1 Then
  SDa = SDa & "0" & Map2(ab, ac)
  Else
  SDa = SDa & Map2(ab, ac)
  End If
 Next ac
Next ab
End If
'ファイル書き込み
Open Mypath & "SAVE_R" & HScroll1.Value & ".DAT" For Output As #1
 Print #1, SDa
Close #1
Kousin
End Sub

Private Sub Command11_Click() 'ロード
Dim SDa(50)
Er = 0
Ld Mypath & "SAVE_R" & HScroll1.Value, ".DAT": For i = 0 To K: SDa(i) = Kr(i): N
ext
If Er = 1 Then Exit Sub
For i = 0 To 10
 Syoji(i) = SDa(i)
Next
Pp = SDa(11): Hp = SDa(12): F = SDa(13): Money = SDa(14): Tate = SDa(15)
Yoko = SDa(16): Itate = SDa(17): Iyoko = SDa(18): Ibasyo = SDa(19): Basyo = SDa(
20)
h = 1
'洞窟ならばマップを開く
If F > 0 Then
For ab = 0 To Maxx * 2 + bb + bb
 For ac = 0 To Maxy * 2 + bb + bb
  Map2(ab, ac) = Val(Mid(SDa(21), h, 2))
  h = h + 2
 Next ac
Next ab
MaxM = Maxy * 2 + bb + bb
MaxMX = Maxx * 2 + bb + bb
Else: LoadData Basyo
End If
REbyouga
Kousin
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click()
So = 1
Form5.Show 1
End Sub

Private Sub Command3_Click()
End
End Sub

Private Sub Command4_Click() 'キャラのいる場所を表示
Command5.Caption = Str(Yoko + Int(XW / 2)) & Str(Tate + Int(YH / 2))
End Sub

Private Sub Command5_Click()
Talk
End Sub

Private Sub Command7_Click()
Form4.Show
End Sub

Private Sub Form_Activate()
Kousin
End Sub

Private Sub Form_Load()
RE = Chr(13)
NL = Chr$(13) + Chr$(10)
Picture2.Width = XA * XW
Picture2.Height = YA * YH
Picture4.Width = XA * XW
Picture4.Height = YA * YH
Label1.TOP = Picture2.TOP + Picture2.Height + 2
Label1.LEFT = Picture2.LEFT
Label1.Width = Picture2.Width
Label1.Height = 50
Picture1 = LoadPicture(Mypath & "MapParts.bmp")
Pp = 100: Hp = Int(Pp / 2)
Money = 50
Ld Mypath & "start", ".dat": start = Kr(0)
F = 0
LoadData Mid(start, 9)
Tate = Val(Mid(start, 5, 3)) - Int(YH / 2)
Yoko = Val(Mid(start, 1, 3)) - Int(XW / 2)
End Sub

Private Sub Form_Paint()
REbyouga
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
End
End Sub

Private Sub HScroll1_Change()
Label3 = HScroll1.Value
End Sub

Private Sub Label1_Click()
Label1 = ""
End Sub

Private Sub Picture2_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
Otate = Tate: Oyoko = Yoko
KCode = KeyCode
If st2 = 0 Then Mov KCode
End Sub

Private Sub Picture2_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
KCode = 0
End Sub
```


★嗚呼……数学&物理が今日も私の頭を悩ます。助けて,影さん!!(栃木県下都賀郡・GF17歳)……【影：う～ん,学生時代の勉強をカンと運で切り抜けてきた私に,そんなことを言われてもなぁ。ようは,勉強…いや違うな,暗記力？…いや,やっぱヤマカンが大切？】

《リスト2》Form2のプログラム・リスト

```
Dim Tpp

Private Sub Hantei() '敵と自分の生死判定
a = 0
Koushin
t:
If Thp <= 0 Then
 Pp = Pp + Int(Tpp / 5)
 Money = Money + Int(Tpp / 3)
 MsgBox "敵を倒した。" & RE & "PP" & Int(Tpp / 5) & "を得た。" & RE & "Money" &
Int(Tpp / 3) & "を得た。"
Unload Me
Exit Sub
End If
If Hp <= 0 Then MsgBox "アルンは死んだ。": End: Exit Sub
 If a = 1 Then Exit Sub
Tk
a = 1: GoTo t
End Sub

Private Sub Koushin() '表示更新
Label1 = Pp
Label2 = Hp & "/" & Int(Pp / 2)
label4 = Thp
End Sub

Private Sub Tk() '敵の攻撃
Randomize
TAT = Int((Tpp / 5 * Rnd) + 1)
If TAT <> 1 Then
   TEKIATTACK = Int((Tpp / 20 * Rnd) - Tpp / 20)
   Hp = Hp - Int(Tpp / 10 + TEKIATTACK)
   Label5 = Label5 & RE & "アルンは" & Int(Tpp / 10 + TEKIATTACK) & "のダメージ
を受けた。"
 Else:    Label5 = Label5 & RE & "アルンは攻撃をかわした。"
End If
End Sub

Private Sub Command1_Click(Index As Integer)
Randomize
Select Case Index
Case 0 '攻撃
  Randomize
  At = Int((Pp / 5 * Rnd) + 1)
  If At <> 1 Then
    ATTACK = Int((Pp / 20 * Rnd) - Pp / 20)
    Thp = Thp - (Int(Pp / 15) + ATTACK)
    Label5 = "敵に" & (Int(Pp / 15) + ATTACK) & "のダメージを与えた。"
    Hantei
   Else
    Label5 = "敵は攻撃をかわした。": Hantei
  End If
Case 1 '逃げる
  es = Int(((Tpp + Pp) / Pp * 5 * Rnd) + 1)
  If es <= 3 Then
    MsgBox "アルンは逃げた。"
    Unload Me
   Else
   Label5 = "逃げられなかった。"
   Hantei
  End If
Case 2 'アイテム使用
  So = 0
  Form5.Show 1
  If SS = 1 Then Hantei
End Select
Koushin
End Sub

Private Sub Form_Resize()
If Bi = 1 Then '敵の強さ設定
 Tpp = F * 30
 Thp = Tpp / 2
 Koushin
  Bi = 0
End If
End Sub
```

《リスト3》Form3のプログラム・リスト

```
Dim ItemNum(10)
Private Sub Koushin() '表示の更新
Label1(0) = Money
Label1(1) = Hp & "/" & Int(Pp / 2)
list2.Clear
For i = 0 To 10
list2.AddItem Mid(Item(i), 13) & "…" & Val(Syoji(i))
Next
End Sub

Private Sub Command1_Click(Index As Integer)
Select Case Index
 Case 0 'アイテムの購入
If List1.ListIndex >= 0 Then
 If Money >= Val(Mid(Item(ItemNum(List1.ListIndex)), 9, 3)) Then
   Syoji(ItemNum(List1.ListIndex)) = Val(Syoji(ItemNum(List1.ListIndex))) + 1
   Money = Money - Val(Mid(Item(ItemNum(List1.ListIndex)), 9, 3))
   MsgBox Mid(Item(ItemNum(List1.ListIndex)), 13) & "を購入しました。"
   Else: MsgBox "お金が足りません"
  End If
 Else: MsgBox "アイテムを選択してください"
End If
 Case 1 '宿屋に泊まる
  If Money >= 15 Then
   Hp = Int(Pp / 2)
   Money = Money - 15
   MsgBox "宿屋にとまりました。"
   Else: MsgBox "お金が足りません"
  End If
 Case 2 '店を出る
  Unload Me
  End Select
  Koushin
End Sub

Private Sub Form_Load()
Koushin
Ld Mypath & "Shop" & ShopNum, ".shp": For i = 0 To K: ItemNum(i) = Kr(i): Next
For i = 0 To K: List1.AddItem Mid(Item(ItemNum(i)), 13): Next
End Sub

Private Sub Form_Resize()
Koushin
End Sub

Private Sub List1_DblClick()
Command1_Click 0
End Sub
```

by たぬき

評…アークって人気あるよね，密かに（つぐ美）

by バケツできなこ

評…ホント長く続くな。感心感心（影）

★テスト期間中にBMを買ってしまい，勉強しないで読んでいてふと気がつくとOFコーナーに一筆，明日のテストどうしたらいいの影さ～ん!!（群馬県前橋市・荻原悠介16歳）……【影：だーかーらー。もう，みんな好きにやってくれ。頼られても困るってば。ヤマカンしだい。】

《リスト4》Form5のプログラム・リスト

```
Private Sub kousin2() '表示更新
List1.Clear
For i = 0 To 10
List1.AddItem Mid(Item(i), 13) & "…" & Val(Syoji(i))
Next
Label2 = Hp & "/" & Int(Pp / 2)
End Sub

Private Sub Command1_Click(Index As Integer)
Select Case Index
Case 0 'アイテム使用
If List1.ListIndex >= 0 Then
If Val(Syoji(List1.ListIndex)) > 0 Then
 If So = 0 And Val(Mid(Item(List1.ListIndex), 1, 3)) <> 0 Then
    Msg = Mid(Item(List1.ListIndex), 13) & "を使った。"
    Syoji(List1.ListIndex) = Val(Syoji(List1.ListIndex)) - 1
    Thp = Thp - Val(Mid(Item(List1.ListIndex), 1, 3))
    Msg = Msg & RE & "敵に" & Val(Mid(Item(List1.ListIndex), 1, 3)) & "のダメー
ジを与えた。"
    SS = 1
  ElseIf So = 1 And Val(Mid(Item(List1.ListIndex), 1, 3)) <> 0 Then
        Msg = "移動中は回復アイテムしか使えません。": SS = 2
  ElseIf Val(Mid(Item(List1.ListIndex), 5, 3)) <> 0 Then
    Msg = Mid(Item(List1.ListIndex), 13) & "を使った。"
    Syoji(List1.ListIndex) = Val(Syoji(List1.ListIndex)) - 1
    OHP = Hp
    Hp = Hp + Val(Mid(Item(List1.ListIndex), 5, 3))
    If Hp > Int(Pp / 2) Then Hp = Int(Pp / 2)
    Msg = Msg & RE & Hp - OHP & "回復"
    SS = 1
 End If
 Else: SS = 0: Msg = ""
End If
Else: Msg = "アイテムを選択して下さい。": SS = 2
End If
If So = 0 And SS = 1 Then
                Form2.Label5 = Msg: Unload Me
 ElseIf SS = 2 Then: MsgBox Msg
 ElseIf So = 1 And SS = 1 Then: MsgBox Msg
End If
kousin2
Case 1
 Unload Me
End Select
End Sub

Private Sub Form_Resize()
kousin2
End Sub

Private Sub List1_DblClick()
Command1_Click 0
End Sub
```

《リスト5》標準モジュールのプログラム・リスト

```
'構造体宣言
Type WALL
    TOP As Integer
    LEFT As Integer
End Type
Public Pp, Hp, F, Money, Bi, RE, NL, ShopNum, Item(10), Syoji(10), K, Kr(200), S
S
Public Thp, So, Er

Public Sub Ld(dt, Kaku) 'データロード
On Error GoTo E
K = 0
Open dt & Kaku For Input As #1 ' ファイルを開きます。
Do While Not EOF(1) ' ファイルの終端までループを繰り返します。
    Line Input #1, Textline ' 行を変数に読み込みます。
```

```
K = K + 1
Loop
Close #1     ' ファイルを閉じます。
K = K - 1
Exit Sub
E:
Er = 1
End Sub

Public Function Mypath()
  Mypath = App.Path
  If Right(Mypath, 1) <> "¥" Then Mypath = Mypath & "¥"
End Function
```

《リスト6》データ“start.dat”

```
010,006,Map1
```

《リスト7》データ“map1.inp”

```
034,008,025,022,Map2
038,023,006,004,Meiro
037,010,006,004,Shop1
```

《リスト8》データ“map2.inp”

```
025,023,034,008,Map1
```

《リスト9》データ“item.itm”

```
000,020,020,薬草(20G)
000,030,030,回復薬(30G)
50,000,030,ファイアーボール(30G)
60,000,040,アイスボール(40G)
080,000,050,マジックボール(50G)
000,050,040,不思議な薬品(40G)
000,100,070,超回復薬(70G)
090,000,060,ファイアーブーメラン(60G)
100,000,070,アイスブーメラン(70G)
110,000,080,マジックブーメラン(80G)
120,000,090,スーパーブーメラン(90G)
```

《リスト10》データ“map1.map”

```
11111111111111111111111211111111111111111111111111111111111
11111111111111111111111211111111111111111111111111111111111
11111111111111111111111211111111111111111111111111111111111
11111111111111111111111211111111111111111111111111111111111
11111111111111111111111211111111111111111111111111111111111
11111111111111111111111211111111111111111111111111111111111
11111111110000000000000300000000000000011111111111111111111
11111111111111011111111211111111110111011111111111111111111
11111111111111011111111211111111114000011111111111111111111
11111111111111011111111211111111111111011111111111111111111
11111111111111011111111211111111111117011111111111111111111
11111111111111011111111211111111111111011111111111111111111
11111111111111011111111211111111111111011111111111111111111
11111111111111011111111222111111111111011111111111111111111
11111111111111011111111112111111111111011111111111111111111
11111111111111000000000003000000000000011111111111111111111
```

★今眠ひので,また今度にしてくだしゃい。(北海道室蘭市・Zzz20歳)……【影：よし,覚えておくからな。必ず次はちゃんと書いてくるように。編：今はゆっくり寝てください(苦笑)。影：次っていうと8月号のハガキだな。フッフッフ,待っているぞ！】

```
1111111111111111111111111121111111111110111111111111111111111
1111111111111111111111111121111111111110111111111111111111111
1111111111111111111111111121111111111110111111111111111111111
1111111111111111111111111121111111111110111111111111111111111
1111111111111111111111111122222222222210111111111111111111111
1111111111111111111111111111112222222210111111111111111111111
1111111111111111111111111111112222222210111111111111111111111
1111111111111111111111111111112222222216111111111111111111111
1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
```

《リスト11》データ "map2.map"

```
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000cbbbbbbbbbbbbbbbbbcbcbbbbbbbbbbbbbbbbbbc00000000
00000000caaaaaaaaaaaaaaaaabdbaaaaaaaaaaaaaaaaaac00000000
00000000caaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaac00000000
00000000caaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaac00000000
00000000caaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaac00000000
00000000ccccccccccccccccaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaac00000000
00000000cbbbbbbbbbbbbbbaaaaacccccccccccccccccccc00000000
00000000caaaaaaaaaaaaaaaaaaaac11111111111111111c00000000
00000000caaaaaaaa7aaaaacaaaaac11111000000000001c00000000
00000000cbbbbbbbbbbbbbbcaaaaac11110011111111101c00000000
00000000caaaaaaaaaaaaaabaaaaac11110110007101c00000000
00000000cbbbabbcbabbcaaaaaaac11000110000101c00000000
00000000caaaaaacaaa7cacaaaaab11011110000101c00000000
00000000cbbbbbbbbbbbbcaaaaaa0001100000101c00000000
00000000caaaaaaaaaaaaabaaaaac1111101111101c00000000
00000000cbacbacbacbacaaaaaaac111100000001c00000000
00000000caacaacaac7acacaaaaac11111111111111c00000000
00000000bbbbbbbbbbbbbbbcacbbbbbbbbbbbbbbbbb00000000
00000000000000000000000000bbb000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
```

《リスト12》データ "shop.shp"

```
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
```

《リスト13》データ "map1.srf"

＊ワードパッドなどで，半角スペース一つだけのファイルを作って，
"map1.srf" という名前で保存してください。

《リスト14》データ "map2.srf"

```
025,007,この国に住む人は皆、一度は洞窟に挑戦している。私も若い頃に挑戦したが、ど
んどん強くなっていくモンスターに勝てなくなって逃げ帰った。そなたも挑戦するなら、
十分、己を鍛えてから進むようにしなされ
018,022,俺はまだあの洞窟には挑戦していないが、帰ってきた者は口をそろえて、もう二
度と洞窟には入りたくないと言う。だが黄金は魅了だな、一度は挑戦してみたいよ。
019,018,この国はなぜできたか知っているかね。黄金があることがわかってからたくさん
の人がこのあたりに集まるようになったんだ。だが、ほとんどの人は逃げ帰ってきて、そ
のままこの地に住むようになったんだ。
016,014,あの洞窟は、大昔に神が人間を試すために作られたと云われている。奥底に黄金
が秘められているという話があるが、ほんとうかどうかはわからん。己を試す気持ちで行
くことだな。
039,016,あの洞窟では、死人もたくさん出ている。死体はモンスターに食われてしまって
ほとんど地上に出てこない。この庭は、そんなうかばれないもの達を弔うためにつくられ
たんだ。
```

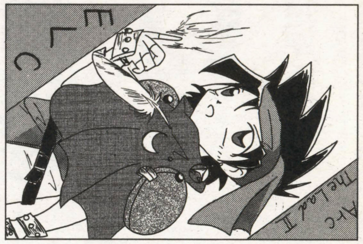
《リスト15》データ "map1.tsc"

```
1
2
5
11
12
```

《リスト16》データ "map2.tsc"

```
1
2
5
7
11
12
13
```

評…エルクありがとう♥（つぐ美）

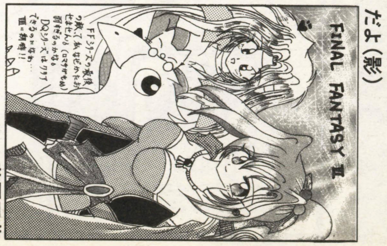


by ゆうちょ

評…hitさん見てます？（編）

by コレキヨさんからhitさんへ

評…Ⅵなら1キャラでもOKだよ（影）



by 蒼霧羅夢

評…おや，ウソはいかんよ（Dr.D）

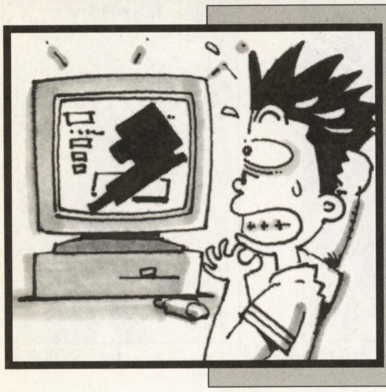
by 邪道坊や

評…載ったな～。OKかな？（影）

by たに^{2}GSX-12

★ドアにパンチしたら，次の日左手の薬指が痛い…骨にヒビが入った？（岩手県盛岡市・**藤田祐輔21歳**）……【**編**：突き指，じゃないですか？
影：学生時代，ドアに激突して腕をケガしたやつがいたなぁ…。え？私じゃナイよ。そんなマヌケなこと誰が……。ねぇ？】

Windows95（Visual Basic V4.0）用



バグを即刻退治せよ！

でばぐ

数田　尚弘（23歳）

ストーリー

画面がバグり気味であるな。即刻デバグせよ。

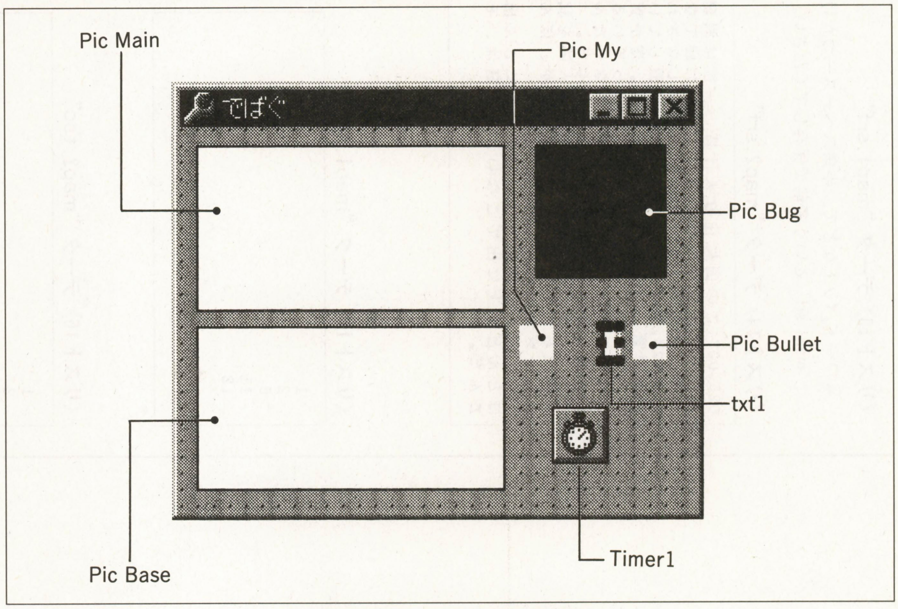
遊びかた

テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]で上下左右に移動。一度動き出せば，他の方向のキーを押すまで動き続けます。[5]でデバグ弾発射とします。ただし，バグは目に見えません。バグが通った後は画面が破壊されるので，それを頼りにデバグしてください。破壊された画面は，自機がその上を通り過ぎることにより修復できます。また，バグに近づくにつれ，自機の色が緑から黄色，赤へと変化します。これもバグ発見の手がかりとなります。なお，自機がバグと接触すればエラーとなり，ゲームは終了です。

入力上の注意

ゲームの画面とデスクトップの画面が同じなので，デバグのときに混乱します。デバグが終わるまでは，タスクバーのプロパティーの「常に隠す」をオンにしてください。

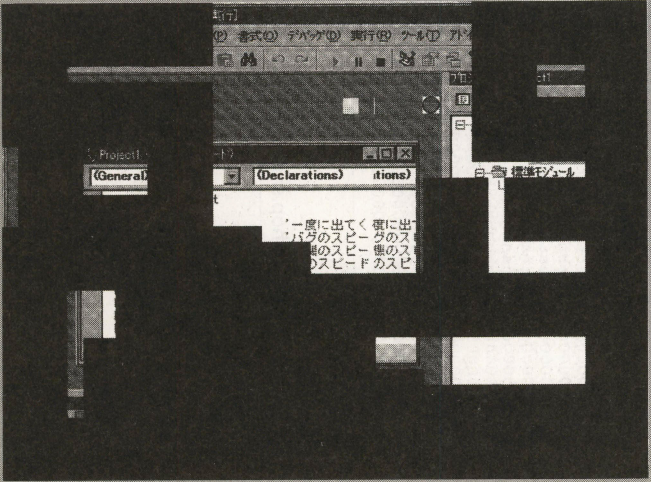
そうでないとバグが出たときに，タスクバーをクリックすることすらできなくなります。



《第１図》フォームの配置例

改造について

このゲームに難易度設定は付いてないので，物足りないとか難しすぎるとか思ったら，declarationsプロシージャの最初の４行を調節してみてください。ただ



◀《写真１》黒く画面を塗りつぶすバグをデバグ弾で退治せよ！自機は一度動くとその方向に動き続けるのがポイント

★受験生なのにこんなことしてていいのかなぁ？（千葉市・nightmare15歳）……【影：何を指して「こんなこと」？それによるなぁ。ちなみに私，受験前日にお気に入りの雑誌を買って，家でぬくぬくとしながら読みふけってました。合格したけどね。編：真似しないように。】

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定	
Name	form1
Appearance	0　'フラット
AutoRedraw	-1　'True
BorderStyle	0　'なし
ClipControls	0　'False
ControlBox	0　'False
FillColor	&H0000C000&
MaxButton	0　'False
MinButton	0　'False
ScaleMode	3　'ピクセル
ピクチャの設定	
Name	picMy
Appearance	0　'フラット
AutoRedraw	-1　'True
BackColor	&H00FFFFFF&
BorderStyle	0　'なし
Height	255
ScaleMode	3　'ピクセル
Visible	0　'False
Width	255
Name	picBullet
Appearance	0　'フラット
AutoRedraw	-1　'True
BackColor	&H00FFFFFF&
BorderStyle	0　'なし
FillColor	&H00808080&
FillStyle	0　'塗りつぶし
ForeColor	&H80000008&
Height	255
ScaleMode	3　'ピクセル
Visible	0　'False
Width	255
Name	picBug
Appearance	0　'フラット
AutoRedraw	-1　'True
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	0　'なし
ForeColor	&H00FFFFFF&
Height	975
ScaleMode	3　'ピクセル
Visible	0　'False
Width	975
Name	picBase
Appearance	0　'フラット
AutoRedraw	-1　'True
BackColor	&H80000005&
ForeColor	&H80000008&
ScaleMode	3　'ピクセル
Visible	0　'False
Name	picMain
Appearance	0　'フラット
AutoRedraw	-1　'True
BackColor	&H80000005&
ForeColor	&H80000008&
ScaleMode	3　'ヒクセル
タイマーの設定	
Name	Timer1
Interval	50
テキストボックスの設定	
Name	txt1

CHECKER FLAG

Dr.D：ほお，画面を覆いかくすフォームを用意して，実行時の画面をコピーしておる。スクリーンセーバなどでよく見かける手法じゃな。
影：自機の操作性がちょっと難ありだなー。

し，自機やバグのスピードを速くすると当たり判定がおかしくなることがありますが，自分で直してください。

最後に

途中で仕様を変えたこともあって，冗談で作り始めたわりに「デバグ」に手こずりました。「つねにあと一つ，バグがある」という言葉の意味が少しわかりました。

※メニューの［ツール］－［オプション］から，［プロジェクト］を選び，スタートアップフォームを「Sub Main」に設定してください。

《リスト1》フォームのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Private Sub Form_Click()
    Rem デバグ用。実行中に画面をクリックすると終了する。
    Rem デバグが終わったら、このプロシージャは削除してよい。
    Rem End 'デバグ中はこの行をrem文にしない
End Sub

Private Sub picMain_Click()
    End
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    bugmove
    hitcheck1
    inputkey
    mymove
    If bullethead > 0 Then bulletmove
    hitcheck1
    hitcheck2
End Sub

Private Sub txt1_LostFocus()
    txt1.SetFocus
End Sub
```

★ベーマガ読んで14年(くらい)，ついにつぐ美さんと同い年に……。(秋田市・水野夢絵20歳)……【編：14年って長いですね。6歳ぐらいから?!影：年齢が追いつくっておかしーよな。ねぇつぐ美ちゃん？…あれ，またいない。編：ベーマガ最大の謎ですね(苦笑)。】

《リスト２》標準モジュールのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Const bugs = 6          '一度に出てくるバグの数
Const bugspeed = 16     'バグのスピード
Const myspeed = 16      '自機のスピード
Const bulletspeed = 48  '弾のスピード

Dim S_width As Integer, S_height As Integer
Dim directionx(4) As Integer, directiony(4) As Integer
Dim score As Integer
Public bullethead As Integer

Type locate
    x As Integer
    y As Integer
    dist As Integer
    head As Integer
End Type

Dim bug(bugs) As locate
Dim my As locate

Const HWND_TOPMOST = -1  '常に手前に表示
Const SRCCOPY = &HCC0020 '絵をそのまま転送
Const BLACKNESS = &H42   '黒い四角を転送

Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal x As Long, ByV
al y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long,
 ByVal xSrc As Long, ByVal ySrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Declare Function GetDC Lib "user32" (ByVal hwnd As Long) As Long
Declare Function GetDesktopWindow Lib "user32" () As Long
Declare Function ReleaseDC Lib "user32" (ByVal hwnd As Long, ByVal hdc As Long)
As Long
Declare Function SetWindowPos Lib "user32" (ByVal hwnd As Long, ByVal hWndInsert
After As Long, ByVal x As Long, ByVal y As Long, ByVal cx As Long, ByVal cy As L
ong, ByVal wFlags As Long) As Long

Function border(ch As locate, size As Integer) As locate
    Rem  物が画面外に出たら、画面内にもどす。
    border = ch
    If ch.x < 0 Then border.x = 0
    If ch.y < 0 Then border.y = 0
    If ch.x > S_width - size Then border.x = ch.x - size - Int((ch.x - S_width)
/ 16) * 16
    If ch.y > S_height - size Then border.y = ch.y - size - Int((ch.y - S_height
) / 16) * 16
End Function

Sub bugmove()
    Dim i As Integer
    Dim ret As Long
    Rem バグを一つずつ移動させる
    For i = 1 To bugs
        If bug(i).dist = 0 Then
            bug(i).head = Int(Rnd * 4) + 1
            bug(i).dist = Int(Rnd * 5) + 5
        Else
            bug(i).dist = bug(i).dist - 1
            bug(i).x = bug(i).x + directionx(bug(i).head) * bugspeed
            bug(i).y = bug(i).y + directiony(bug(i).head) * bugspeed
            bug(i) = border(bug(i), 64)
            ret = BitBlt(form1.picMain.hdc, bug(i).x, bug(i).y, 64, 64, form1.pi
cMy.hdc, 0, 0, BLACKNESS)
        End If
    Next i
    form1.picMain.Refresh
End Sub

Sub bulletmove()
    Dim ret As Long
    Dim x As Long, y As Long
    Rem 弾の移動

    Rem form1.picBullet.Left とか form1.picBullet.Topとかは長いのでx とy で代用
する
    x = form1.picBullet.Left
    y = form1.picBullet.Top

    If x < 0 Or x > S_width Or y < 0 Or y > S_height Then
        bullethead = 0
        form1.picBullet.Visible = False
    Else
        x = x + directionx(bullethead) * bulletspeed
        y = y + directiony(bullethead) * bulletspeed
        form1.picBullet.Left = x
        form1.picBullet.Top = y
    End If
End Sub

Sub gameover()
    Dim mes As String
    Rem エラーメッセージ（ゲームオーバー画面）を出す
    mes = "君は" + Str(score) + "箇所のバグを修復した。" + Chr(13)
    mes = mes + "しかし、デバグは終わらない。" + Chr(13) + "常に後一つ、バグは潜
んでいるものだ。"
    Err.Raise 1, , mes
    End
End Sub

Sub hitbug(hit As Integer)
    Dim i As Integer
    Rem 弾がバグに命中
    Beep
    score = score + 1
    putbug (hit)
    bullethead = 0
    form1.picBullet.Visible = False
End Sub

Sub hitcheck1()
    Dim i As Integer
    Dim x As Integer, y As Integer

    Rem 自機とバグの接触をチェック
    For i = 1 To bugs
        x = bug(i).x + 24
        y = bug(i).y + 24
        If Abs(my.x - x) < 32 And Abs(my.y - y) < 32 Then gameover
    Next i
End Sub

Sub hitcheck2()
    Dim i As Integer
    Dim x As Integer, y As Integer
    Dim mindist As Integer
    Dim dist As Integer

    Rem バグと自機の距離と、バグと弾の接触を調べる
    mindist = 241

    For i = 1 To bugs
        x = bug(i).x + 24
        y = bug(i).y + 24
        dist = Abs(my.x - x) + Abs(my.y - y)
        If dist < mindist Then mindist = dist
        x = Abs(form1.picBullet.Left - x)
        y = Abs(form1.picBullet.Top - y)
        If x < 32 And y < 32 And bullethead Then hitbug (i)
    Next i
```

★資源節約のため，1枚のカードに複数のネタを書いても良いでしょうか？（埼玉県入間市・**名前未定18歳**）……【**影**：いくつでも書いてきたまえ。**つぐ美**：前にも書かなかったっけ？**影**：OF原稿大量確保のための作戦だ。万事OK!**編**：じつは，官製はがきでの投稿もOKです。】

```
    Select Case mindist
        Case Is = 241
            form1.picMy.BackColor = QBColor(10)
        Case 112 To 240
            form1.picMy.BackColor = QBColor(14)
        Case Else
            form1.picMy.BackColor = QBColor(12)
    End Select
End Sub

Sub inputkey()
    Dim inkey As String

    inkey = Right(form1.txt1.Text, 1)

    Select Case inkey
        Case "2", "4", "6", "8"
            my.head = Val(inkey) / 2
        Case "5"
            If bullethead = 0 Then
                form1.picBullet.Left = my.x
                form1.picBullet.Top = my.y
                bullethead = my.head
                form1.picBullet.Visible = True
            End If
    End Select

    form1.txt1.Text = ""
End Sub

Sub main()
    Dim ret As Long
    Dim hWndDeskTop As Long, hDCDesktop As Long
    Dim i As Integer
    Randomize

    Rem "1","2","3","4"をそれぞれ"下","左","右","上"に対応させる
    directionx(2) = -1
    directionx(3) = 1
    directiony(1) = 1
    directiony(4) = -1

    Load form1

    Rem スクリーンの大きさを得る
    S_width = Screen.Width / Screen.TwipsPerPixelX
    S_height = Screen.Height / Screen.TwipsPerPixelY

    Rem 自機の初期位置
    my.x = Int(S_width / 32) * 16
    my.y = Int(S_height / 32) * 16

    Rem バグを配置
    For i = 1 To bugs
       putbug i
    Next i

    form1.txt1.Left = -100 'キー入力用のテキストボックスを画面外に放り出す

    Rem form1,picMain,picBaseを画面いっぱいに広げて、現在の画面上の絵を取り込む
    Rem デバグが終わるまで、次の行のHWND_TOPMOSTは0に変えて置いた方がよい
    ret = SetWindowPos(form1.hwnd, HWND_TOPMOST, 0, 0, S_width, S_height, 0)
    Rem ret = SetWindowPos(form1.hwnd, 0, 0, 0, S_width, S_height, 0)
    setsize form1.picBase, S_width, S_height, 0, 0
    setsize form1.picMain, S_width, S_height, 0, 0
    hWndDeskTop = GetDesktopWindow()
    hDCDesktop = GetDC(hWndDeskTop)
    ret = BitBlt(form1.picBase.hdc, 0, 0, S_width, S_height, hDCDesktop, 0, 0, S
RCCOPY)
    ret = BitBlt(form1.picMain.hdc, 0, 0, S_width, S_height, form1.picBase.hdc,
0, 0, SRCCOPY)
    ret = ReleaseDC(hWndDeskTop, hDCDesktop)

    form1.picBullet.Circle (8, 8), 8 '弾を描く

    form1.Refresh
    form1.Show
    form1.txt1.SetFocus
End Sub

Sub mymove()
    Rem 自機の移動
    Dim ret As Long
    ret = BitBlt(form1.picMain.hdc, my.x, my.y, 16, 16, form1.picBase.hdc, my.x,
 my.y, SRCCOPY)
    my.x = my.x + directionx(my.head) * myspeed
    my.y = my.y + directiony(my.head) * myspeed
    my = border(my, 16)
    ret = BitBlt(form1.picMain.hdc, my.x, my.y, 16, 16, form1.picMy.hdc, 0, 0, S
RCCOPY)
End Sub

Sub putbug(num As Integer)
    Rem バグを新しく配置する
    If Rnd > 0.5 Then
        bug(num).x = Int(Rnd * S_width / 16) * 16
        bug(num).y = Int(Rnd + 0.5) * (S_height ¥ 16) * 16
    Else
        bug(num).x = Int(Rnd + 0.5) * (S_width ¥ 16) * 16
        bug(num).y = Int(Rnd * S_height / 16) * 16
    End If
End Sub

Sub setsize(cont As Control, cwidth As Integer, cheight As Integer, cleft As Int
eger, ctop As Integer)
    cont.Width = cwidth
    cont.Height = cheight
    cont.Left = cleft
    cont.Top = ctop
End Sub
```

評…うさぎ…が♥(つぐ美)

by ふじさき

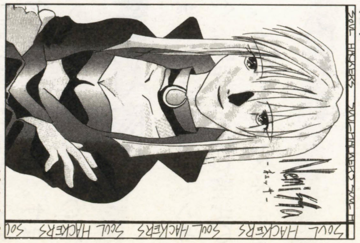
評…遊んでるのかな？(影)

by こがらす丸

評…笑顔がまぶしいっス(影)

by 特異点

評…かなりセクシーでもOKかも(影)



by 渡瀬右京

★OA化すればするほど紙の消費量が増えているように思います。(兵庫県明石市・**春菜31歳**)……【**つぐ美**：あー，それはあるかも。今日もミスプリントでけっこうな枚数無駄にしちゃったし。ゴメン。**影**：ベーマガも紙だしな。**編**：いや，それは……。**影**：リサイクル万歳。】

Windows3.1/95(Visual Basic V2.0)用

針のぎりぎり手前で止まれ!

ちきん

よっち(15歳)

悩み

……ネタが浮かばない，と3か月ほど頭の片隅で悩んだ結果，今回はよくあるチキンゲームとなってしまいました。

内容と操作法

その名のとおりチキンゲームでございます。できるだけ針の寸前ぎりぎりまで進むのですが，針に刺さってはいけない，というゲームです。

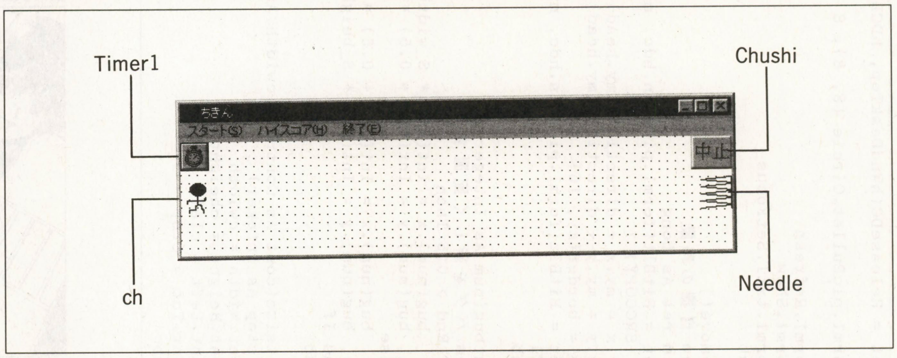
「スタート(S)」でステージを選ぶと赤いメーターが伸び始めます。このメーターが発進速度となります。適度な速度でフォームをクリックするとキャラが発進します。あとは待つのみ，だと普通のゲームなので，ここでは「ターボ」を導入しました。進んでいる途中にもう一度クリックすると，スピードがその時点のスピードの2倍になります(倍加された速度が大きいほど炎(?)は大きくなります)。ただし使えるのは1回です。

また，「近似ボーナス」というのは得点を10で割り，それを十の位までとった点数です。

あと，止まっている状態でクリックするとその面をリトライできます。

目指せ5,000点突破!!

注:キャラが動いているときに「中止」を押すと「失敗!!」とでてしまうのはどうしようもないので勘弁(かんべん)してください。



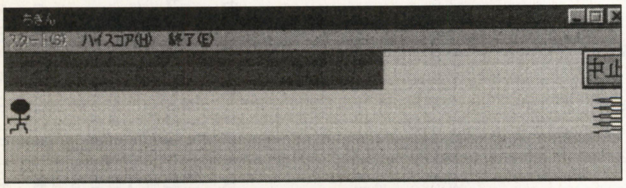
《第1図》フォームの配置例

各ステージの説明

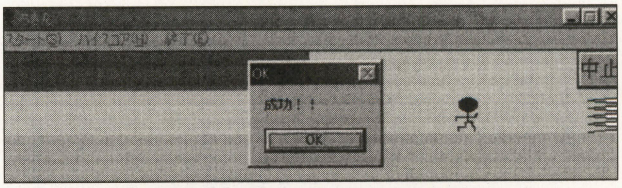
平地……普通のステージです。

砂漠……スピードが落ちやすいので割と強く発進しましょう。

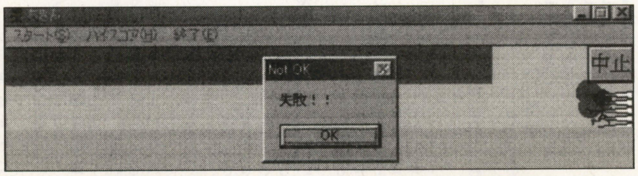
氷上……なかなか止まらないのですごく弱く!!



▲《写真1》針にぶつからずにぎりぎりで止まるゲーム



▲《写真2》成功!針に近いほど高得点だ



▲《写真3》失敗するとこのような痛そうな画面に……

★6畳の部屋に8台ものマシンが……。影さんも壊しきれんな……。フッ。(岩手郡・**古澤洋将15歳**)……【**影**:5分もあればOKさ!ここには究極の粉砕マシン金属バット君1号が。**編**:どっから持ってきたんですか?!そんなもの!**影**:常日頃からの備えを忘れてはいかんよ，編君。】

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラが動いているときに［中止］を押すと「失敗」となってしまうということじゃが，これはForm_MouseDownのなかの「shori」を「if f<>0 then shori」などとして，［中止］が押された場合に判定処理を行なわないようにすれば回避できるぞ。

最後に

このゲームは，とにかく場あたり的に構想をコロコロと変えていったので，プログラムがめちゃめちゃだったり，変な変数があったりするかもしれませんが，すみません。

改　造

摩擦を変えるとか勝手にしてください。

★参考にしたもの

・ジャングルTV

《第1表》変数表

lv	ステージ
mx	キャラの現在位置
fcl	フロントカラー
bcl	バックカラー
m	摩擦
f	スタートしたか？
mc	発進したか？
met	メーターの強さ
sp	現在スピード
tb	ターボは使用したか？
sc	得点
hsc(3)	ハイスコア
fl	データファイル用
flname	データファイル名
i,dm	ループ，ダミー

評…裏のピカチューかわいい(つぐ美)

by SARAH

《第2表》メニュー設定

キャプション	名前	index	チェック
スタート(&S)	start		
----平地(&H)	level	1	
----砂漠(&S)	level	2	
----氷上(&I)	level	3	
ハイスコア(&H)	hs		
終了	end		

《第3表》プロパティ設定

フォームの設定	
Name	Chicken
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	1 '固定(実線)
FillColor	&H80000005&
FillStyle	0 '塗りつぶし
Height	2370
MaxButton	0 'False
ScaleMode	3 'ピクセル
Width	8280
タイマーの設定	
Name	Timer1
Enabled	0 'False
Interval	10
コマンドボタンの設定	
Name	Chushi
Caption	"中止"
Enabled	0 'False
イメージの設定	
Name	needle
Left	= 7680
Picture	= 針の絵
Top	= 600
Name	ch
Picture	= 主人公の絵
Top	= 600

『ちきん』のプログラム・リスト

```
Dim lv
Dim mx
Dim fcl, bcl
Dim m
Dim f, mc
Dim met, sp, tb
Dim sc, hsc(3)
Dim fl
Const flname = "Chicken.dat"

Sub ato ()
    Line (0, 0)-(544, 33), QBColor(bcl), BF
    met = 0: mc = 0: mx = 0: ch.Move mx
End Sub

Sub chushi_click ()
    timer1.Enabled = 0
    ato
    chushi.Enabled = 0: start.Enabled = -1
    tb = 0: f = 0: mx = 500: sp = 0
End Sub

Sub end_Click ()
    End
End Sub

Sub Form_Load ()
    On Error GoTo e:
    fl = CurDir$
    If Right$(fl, 1) <> "¥" Then fl = fl + "¥"
    fl = fl + flname
    Open fl For Input As #1
    For i = 1 To 3: Input #1, hsc(i): Next
    Close
    Exit Sub
e:
    hsc(i) = 0
    Resume Next
End Sub

Sub Form_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, x As Single, Y As Singl
e)
    If tb = -1 Then
```

★KOFに出てくるクラークは影さんに似ている(性格も)。(静岡市・Dragon-Half18歳)……【**影**：似てる？私が？じゃ，相棒のラルフさんはいずこ。**編**：なんですか？**影**：編君は違うよな～。Dr.は年取りすぎだし，…そうか！つぐ美ちゃ…。**つぐ美**：つぐ美ちゃんぱーんち！！】

```
        Beep
        fillcolor = QBColor(14)
        Circle (mx, 72), sp / 3, QBColor(12)
        sp = sp * 2: tb = 0
    End If
    If f = -1 And mc = 0 Then
        Beep
        mc = -1: tb = -1: sp = met / 5
        timer1.Enabled = 0
        ido
        shori
        chushi_click
    ElseIf f = 0 Then
        Beep
        If lv = 0 Then lv = 1
        level_click (lv)
    End If
End Sub

Sub hs_Click ()
    MsgBox "平地：" & Format$(hsc(1), "0000PTS") & Chr$(13) & "砂漠：" & Format$
(hsc(2), "0000PTS") & Chr$(13) & "氷上：" & Format$(hsc(3), "0000PTS"), , "High-
Score"
End Sub

Sub ido ()
    While sp > 0
        mx = mx + sp
        If mx > 500 Then mx = 500: sp = 0
        ch.Move mx
        sp = sp - m
        If sp < 0 Then sp = 0
        dm = Timer
        While dm + .5 > Timer
            DoEvents
        Wend
    Wend
End Sub

Sub level_click (index As Integer)
    Randomize
    lv = index
    Select Case lv
        Case 1
        fcl = 10: bcl = 11: m = 4
        Case 2
        fcl = 6: bcl = 9: m = 8
        Case 3
        fcl = 11: bcl = 7: m = 1
    End Select
    Line (0, 0)-(544, 112), QBColor(bcl), BF
    Line (0, 72)-(544, 112), QBColor(fcl), BF
    mx = 0: chushi.Enabled = -1: start.Enabled = 0
    f = -1: timer1.Enabled = -1
End Sub

Sub shori ()
    If mx <> 500 Then
        Beep: MsgBox "成功！！", , "OK"
        sc = mx * 10 + mx Mod 100
        Beep: MsgBox "得点：" & Format$(sc - mx Mod 100, "0000PTS") & Chr$(13) &
"近似ボーナス：" & Format$(mx Mod 100, "000PTS") & Chr$(13) & "総合得点：" & Fo
rmat$(sc, "0000PTS"), , "Score"
        If sc > hsc(lv) Then
            Beep: MsgBox "ハイスコアです！！", , "GOOD!!"
            hsc(lv) = sc
            Open f1 For Output As #1
            For i = 1 To 3: Print #1, hsc(i): Next
            Close
        End If
    Else fillcolor = QBColor(12)
        For i = 0 To 9: Beep: Circle (500 + Rnd * 20, 34 + Rnd * 32), Rnd * 10,
QBColor(12): Next
        MsgBox "失敗！！", , "Not OK"
    End If
End Sub

Sub Timer1_Timer ()
    met = met + 30
    If met > 500 Then
        Line (0, 0)-(544, 32), QBColor(bcl), BF
        met = 0
    End If
    Line (met + (met >= 0) * 30, 0)-(met, 32), QBColor(12), BF
End Sub
```

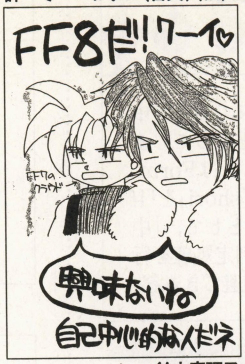
評…次はベタとか使ってみよう(影)

by nightmare

評…デュアルショック対応のも気になる(影)

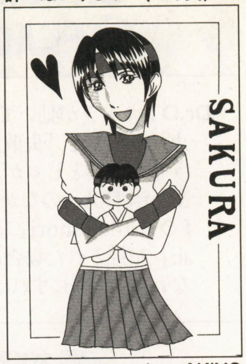
by 日替りPN

評…そーいわずに(苦笑)(編)



by 鈴木真理子

評…ぬいぐるみ…(つぐ美)



by AKiYO

評…がんばってくれ(影)

by 佐藤まっく

評…こういうタッチもおもしろいね(つぐ美)

by あかつきかみえ

評…ところでPNの由来って？(つぐ美)

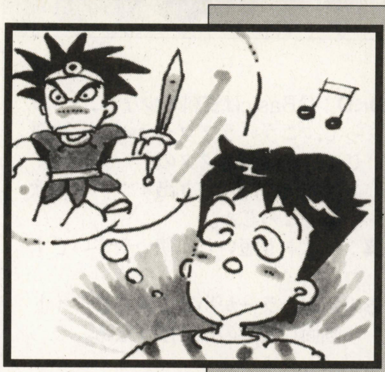
by くるくるちょびん！

評…バスターズが楽しみ(つぐ美)

by サンチョ・ペドロ

★もう少しでつぐ美さんと同い年です。つぐ美さんは，今20世紀だから20歳なんですか？（秋田市・梁田洋志19歳）……【影：じゃ，あと少しで21歳だ。かなり早いけど誕生日おめでとー！…ケーキには何本ろーそく立てればいいのっかなっ♪つぐ美：嬉しそうね，影さん？】

Windows95（DOS/V互換機）QBasic用



Qbasicでキャラクターが作れる！

GSPRITE（ジースプライト）

ショプロ（14歳）

GSPRITE紹介

6月号でBMにプログラムを載せてもらったショプロです。掲載ありがとうございます。そのとき，CHECKER FLAGでQBasic用プログラムを毎月掲載してくれると言うので，どうしたら日本でQBasicユーザーが増えるか考えました。そして思いついたのがこのスプライト・エディタでした。そして1週間かけて作ったのがこのGSPRITEです。GSPRITEがあればもうDATA文の嵐とはさようならです。なんとPaintbrushのように書いた絵をそのままカンタンにQBasicで利用できるわけです。VBみたいでしょう？　プログラムも結構大きいように見えるかもしれないけど，コピー&ペーストでかなり楽に打てます。あまりプログラムを大きくしたくなかったので基本的な機能しか付けてないです。

打ち込みかた

QBasicは構造化言語なので打ち方が少々ちがいます。詳しく説明すると場所を取るので省略して説明します。

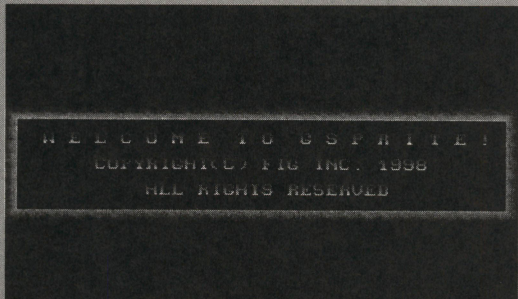
QBasicはＶＢ同様，普通のサブ・ルーチンと独立したプロシージャがあります。違いは説明しませんが，とにかくこのプロシージャを利用すると「自分だけの命令文が作れる」と覚えておけばいいと思います。

新しいプロシージャを作るにはまず「EDIT」をクリックし，「NEW SUB」を選びます。そうするとプロシージャ名を聞かれるので，入力してください（例：BOX）。この中にコードを入れていってください。蛇足ですが，最初の3行の「DECLARE SUB」文は入れなくてもいいです。勝手に付け加えられます。

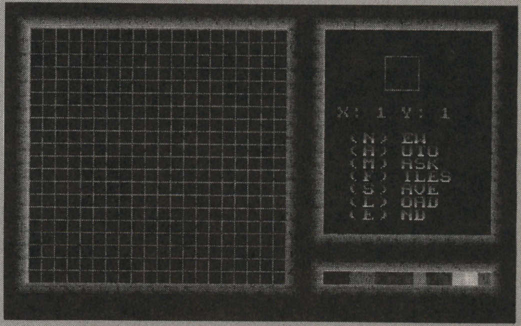
使いかた&機能・特徴

まず，基本的な使い方を説明します。

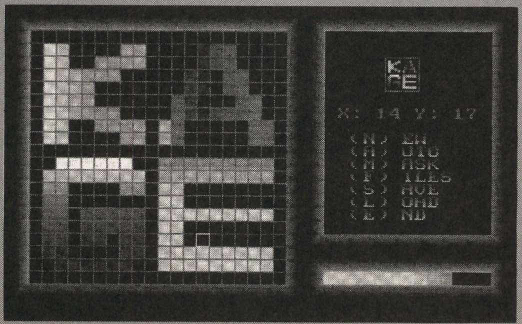
実行すると粗末なタイトルがでてきますので，何かキーを押してください。まずカーソル・キーをてきとうに動かしてください。黄色い四角が動くのがわかります。それから[と]を押して色を選んでください。{ と }で高速スクロールができます。好きな色を選んだらカーソル・キーで黄色い四角を色の塗りたいところへ動かし，スペース・キーを押します。



◀《写真1》QBasicで手軽にキャラクターが扱えるようになるプログラム



▲《写真2》右下のカラーバーから色を選んで，カーソル・キーとスペース・キーで色を置いていく。いろいろと便利な機能もあって使いやすい



▶《写真3》影：がハハハハ。このキャラを使えば面白いゲームができそうだ。つぐ美：まだコリてないね……。編：カラーでお見せできないのが残念です

★今日（6月17日）やっとベーマガを発見，即購入。ベーマガ1冊に何日もかけて，命はって買ってます。ベーマガおいていない本屋なんてキライだー（泣）。（岡山市・田舎者18歳）……【影：そこは，ほら。本屋さんを拝み倒してベーマガを毎月入れてもらうしか。がんばれ！】

ね，カンタンでしょ？　こんな要領でスプライトを書いていってください。もうこれでRPG，アクション・シミュレーション・ゲームのタイトルをカンタンに作成できます。セーブ，ロードもできます。

セーブするにはSを押します。そうするとファイル名を聞かれますので好きな名前を入れてください。次にサイズを聞かれます。普通は16×16ですが，20×20以内なら大きさを設定できます。設定すると範囲内の部分だけがファイルにセーブされます。どのようにプログラムに使えるようにできるかはあとで詳しく説明します。ロードはもっとカンタンです。Lを押してロードしたいファイル名を打てばいいだけです。おまけ機能としてファイル一覧があります。Fを押して使ってください。それではGSPRITEの機能&特徴を説明します。

①256色も使える

ただし，GSPRITEで作ったスプライトは，SCREEN 13でしか使えないので気を付けてください（カンタンに他のスクリーンモードでも使えるように改造できます)。大きな特徴だと勝手に言っていますが，QBasicのSCREEN 13が256色対応なのでそんなにすごいことではないです（笑)。

②マスク作成機能

これを使うと一瞬でマスクを作ってくれます(詳しくはGET & RUN 3月号)。もういちいちマスクを書かなくてもすみます。この機能で気をつけてほしいのは，まずオートモード（詳しくは後記）のときは使えないことと，マスクを書いたすぐあとにまた使うと（黒と白が）逆になるので気をつけてください。

③オートドロー（Auto Draw）機能

Aを押すとオートドローモードになり，いちいちスペース・キーを押さなくても勝手に塗っていきます。同じ色をいっぱい使うときに便利です。

自分のプログラムに利用するには…

リスト2を参考にしてください。このデモは「SPRITE1.SPR」，「SPRITE2.SPR」，「SPRITE3.SPR」という三つのスプライトファイルが必要です。適当に作ってください。

おまけ

それではスプライト同士重ねあわせればどうなるでしょう？　後から置いたスプライトが，もう片ほうのスプライトを上書きして見えなくなります。これではフィールド型のRPGを作ってる場合，主人公の周りに黒い「箱」ができてしまい，見栄えが悪くなります。これを解決するには**リスト2**の「MASKING TECHNIQUE DEMO」以降をつけ加えてください（注：「SPRITE1」を背景，「SPRITE2」を主人公のマスク，「SPRITE3」を主人公に設定してあります)。

これで主人公の周りにあった黒い箱がなくなりました(詳しくは3月号のGET & RUN)。

最後に

QBasicはあまり日本では知られていませんが，外国ではけっこう使われてます(日本のN88-BASICくらい?)。BM(ベーマガ)がQBasicを扱ってくれることをチャンスに日本のQBasicユーザーを増やそうと思い，このプログラムを作りました。別にN88-BASICやF-BASICに劣ることもないし，もっと使われてもいいと思います。たしかにヘルプは英語ですが，日本でもある98用の「Quick Basic」の参考書でも十分参考になります。それではそろそろこのへんで止めときます。次回作はGSPRITEを使ったプログラムにします。

CHECKER FLAG

Dr.D：QBasicは資料が少ないこともあって，こういうプログラムは大歓迎じゃな。キャラクタのデータをテキストファイルに書き出すツールも欲しいところじゃ。

編：リストも短いし，使いやすいですね。

影：何かエラーが出るとすぐにタイトル画面に戻るのはどうかなぁ。

《リスト1》スプライトエディターのプログラム・リスト

```
'*********************************************************************
'*----------------------------< GSPRITE VER 1.6 >-----------------------------*
'*--------------------------< BY SHOPRO(KENJI GUNN) >-------------------------*
'*------------------< A SPRITE EDITOR FOR EVERY QB USER! >----------1998/6/15*
'*********************************************************************

'PROGRAM SETTINGS****************************************************
DECLARE SUB BOX (BY1, BX1, BY2, BX2)
DECLARE SUB WAITHIT ()
DECLARE SUB PC (CY, CX, TXT$)
DIM SHARED SPR(199)
SCREEN 13: COLOR 7: ON ERROR GOTO EH
READ SX, SY, CX, CY, CLX
DATA 16, 16,200,168,200

'TITLE***************************************************************
BOX 9, 1, 17, 40
PC 11, 4, "W E L C O M E  T O  G S P R I T E !": PC 13, 8, "COPYRIGHT(C) FIG INC
. 1998": PC 15, 12, "ALL RIGHTS RESERVED": WAITHIT: CLS

'MAIN ROUTINE********************************************************
GOSUB DG: GOSUB DM: GOSUB CG
DO: C$ = UCASE$(INKEY$): SCL = POINT(CX + 1, CY + 1): LOCATE 9, 27: PRINT "X:";
SX / 8 - 1; "Y:"; SY / 8 - 1
  IF C$ <> "" THEN
    LINE (SX, SY)-(SX + 8, SY + 8), 7, B: LINE (CX, CY)-(CX + 7, CY + 7), SCL, B
  END IF
  IF TP$ = "A" THEN
    LOCATE 3, 26: PRINT "< AUTO DRAW >": LINE (SX + 1, SY + 1)-(SX + 7, SY + 7),
 SCL, BF: GOSUB PS
    ELSE LOCATE 3, 26: PRINT "              "
  END IF
  SELECT CASE C$
    CASE CHR$(0) + "P": IF SY <> 168 THEN SY = SY + 8
    CASE CHR$(0) + "H": IF SY <> 16 THEN SY = SY - 8
    CASE CHR$(0) + "M": IF SX <> 168 THEN SX = SX + 8
    CASE CHR$(0) + "K": IF SX <> 16 THEN SX = SX - 8
    CASE " ", CHR$(&HD): IF POINT(SX + 1, SY + 1) = 0 THEN LINE (SX + 1, SY + 1)
-(SX + 7, SY + 7), SCL, BF ELSE LINE (SX + 1, SY + 1)-(SX + 7, SY + 7), 0, BF
                             GOSUB PS
    CASE "N": RUN: CASE "M": GOSUB MM: CASE "F": GOSUB FL: CASE "S": GOSUB SV: G
OSUB DA: CASE "L": GOSUB LD: GOSUB DA: CASE CHR$(27), "E": END
    CASE "A": IF TP$ = "A" THEN TP$ = "M" ELSE TP$ = "A"
    CASE "[": IF CX <> 200 THEN CX = CX - 8 ELSE CGL = CGL - 1: GOSUB CG
```


★セー○ームーン＋ギリ○りぷりん＝レインボーミカ…な，なんだその目は？そう見えちゃったんだから，しょうがないだろ(汗)！(岩手県和賀郡・**バニッシュモンスターランガ26歳**)……【**つぐ美**：なにー？なになに？**影**：う〜ん，そうかも。わかる人だけわかって…。】

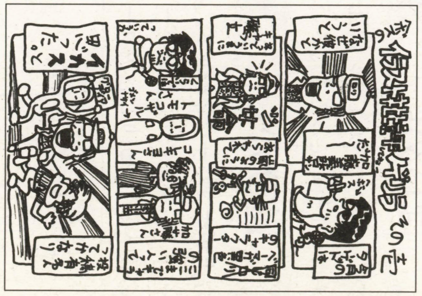
```
    CASE "]": IF CX <> 296 THEN CX = CX + 8 ELSE CGL = CGL + 1: GOSUB CG
    CASE "{": CGL = CGL - 13: GOSUB CG: CASE "}": CGL = CGL + 13: GOSUB CG
  END SELECT
  IF C$ <> "" THEN
    LINE (SX, SY)-(SX + 8, SY + 8), 14, B: LINE (CX, CY)-(CX + 7, CY + 7), 14, B
  END IF
LOOP

'SUB ROUTINES************************************************************
SV:
BOX 10, 7, 14, 33: PC 12, 9, "INPUT FILE:": LOCATE 12, 21: INPUT "", FILE$
BOX 10, 7, 14, 33: PC 12, 9, "INPUT SIZE:": LOCATE 12, 21: INPUT "", SZ
IF SZ < 1 OR SZ > 20 GOTO EH
GET (238, 33)-(237 + SZ, 32 + SZ), SPR
DEF SEG = VARSEG(SPR(0))
BSAVE FILE$ + ".SPR", VARPTR(SPR(0)), 404
BOX 11, 12, 15, 28: PC 13, 14, "SPRITE SAVED!": WAITHIT
RETURN
LD:
BOX 10, 7, 14, 33: PC 12, 9, "INPUT FILE:": LOCATE 12, 21: INPUT "", FILE$
DEF SEG = VARSEG(SPR(0))
BLOAD FILE$ + ".SPR", VARPTR(SPR(0))
PUT (20, 150), SPR, PSET
RETURN
DG:
BOX 2, 2, 23, 23
FOR GR = 0 TO 160 STEP 8
  LINE (16 + GR, 16)-(16 + GR, 175), 7: LINE (16, 16 + GR)-(175, 16 + GR), 7
NEXT
RETURN
DM:
BOX 2, 25, 19, 39: BOX 21, 25, 23, 39
PC 11, 28, "(N) EW": PC 12, 28, "(A) UTO": PC 13, 28, "(M) ASK": PC 14, 28, "(F)
ILES": PC 15, 28, "(S) AVE": PC 16, 28, "(L) OAD": PC 17, 28, "(E) ND"
LINE (237, 32)-(258, 53), 7, B
RETURN
CG:
FOR CG = 0 TO 98 STEP 8
  LINE (CLX + CG, 168)-(CLX + CG + 7, 169 + 6), CG / 8 + CGL, BF
NEXT
PS:
FOR PSY = 1 TO 20: FOR PSX = 1 TO 20
  PSET (PSX + 237, PSY + 32), POINT(PSX * 8 + 15, PSY * 8 + 15)
NEXT: NEXT
RETURN
DA: CLS : GOSUB DG: GOSUB DM: GOSUB CG
PUT (238, 33), SPR, PSET
FOR TY = 1 TO 20
  FOR TX = 1 TO 20
    LINE (9 + TX * 8, 9 + TY * 8)-(15 + TX * 8, 15 + TY * 8), POINT(237 + TX, 32
 + TY), BF
  NEXT
NEXT
RETURN
MM:
FOR MY = 33 TO 52: FOR MX = 238 TO 257
  IF POINT(MX, MY) = 0 THEN PSET (MX, MY), 15 ELSE PSET (MX, MY), 0
NEXT: NEXT
RETURN
FL: GET (238, 33)-(257, 52), SPR
CLS : FILES "*.SPR": WAITHIT: GOSUB DA
RETURN
EH:
BOX 10, 3, 14, 38: PC 12, 5, "AN ERROR HAS OCCURED IN GSPRITE!": WAITHIT
RUN

'DRAWS A BOX************************************************************
SUB BOX (BY1, BX1, BY2, BX2)
FOR B = -8 TO -1: BD = B + 30
  LINE (BX1 * 8 + B, BY1 * 8 + B)-(BX2 * 8 - B - 10, BY2 * 8 - B - 10), BD, B
NEXT
LINE (BX1 * 8, BY1 * 8)-(BX2 * 8 - 9, BY2 * 8 - 9), 0, BF
END SUB

'PRINTS TEXT WITHOUT DESTROYING THE BACKGROUND******************************
SUB PC (CY, CX, TXT$) : CX = CX * 8 - 8: CY = CY * 8 - 8
DIM CE(7): CE(0) = 1: FOR CL = 1 TO 7: CE(CL) = CE(CL - 1) + CE(CL - 1): NEXT
CX = CX - 1: IF CX = 319 THEN CX = 160 - (4 * LEN(TXT$))
DEF SEG = &HFFA6
FOR CA = 1 TO LEN(TXT$): CX = CX + 8: CD = ASC(MID$(TXT$, CA, 1)) * 8 + 14
  FOR CB = 0 TO 7: D = CB + 24: FOR CC = 0 TO 7
    IF PEEK(CB + CD) AND CE(CC) THEN PSET (CX - CC, CY + CB), D
  NEXT: NEXT
NEXT
END SUB

'STOPS PROGRAM FLOW UNTIL A KEY IS PRESSED*********************************
SUB WAITHIT
WHILE INKEY$ = "": WEND
END SUB
```

《リスト2》キャラクターを使うためのプログラム・リスト

```
'PROGRAM SETTINGS************************************************************
SCREEN 13
DIM SPRITE1(100), SPRITE2(100), SPRITE3(100)

'LOAD SPRITES****************************************************************
DEF SEG = VARSEG(SPRITE1(0))
BLOAD "sprite1.spr", VARPTR(SPRITE1(0))
DEF SEG = VARSEG(SPRITE2(0))
BLOAD "sprite2.spr", VARPTR(SPRITE2(0))
DEF SEG = VARSEG(SPRITE3(0))
BLOAD "sprite3.spr", VARPTR(SPRITE3(0))

'PUTTING THE SPRITES*********************************************************
PUT (0, 0), SPRITE1
PUT (8, 0), SPRITE2
PUT (16, 0), SPRITE3

'MASKING TECHNIQUE DEMO******************************************************
PUT (50, 50), SPRITE1, PSET
PUT (50, 50), SPRITE2, AND
PUT (50, 50), SPRITE3, XOR
```

評…11年…みんな長いなぁ(Dr・D)

by 野沢プロト



評…イカしてます(編)

by ヘボス

★N88日本語BASIC(86)で，Overflowの略がOVなのがいやだったので，バイナリデータを改造して，OFと出るようにした(計162時間)。(群馬県伊勢崎市・**三井雄貴14歳**)……【Dr.D：う〜む。なにもそこまでこだわらなくても…。影：う〜ん。OF読者の鏡だなぁ。よしよし。】

FM TOWNS（F-BASIC 386 V2.1 L10以降）用

矢印の向きを追っていこう

NUMBER ARROW（ナンバーアロー）

Mappi（26歳）

はじめに

少しややこしいパズルです。混乱せずに，落ちついて解いてみてください。

遊びかた

画面左上がナンバーフィールド，右下がアローフィールドです。ナンバーフィールドの数字を手がかりに，アローフィールドに矢印を置いていってください。

ナンバーフィールドの数字は，「同じ位置のアローフィールドのマス目に，上下左右の隣接したマス目からいくつの矢印が向いているか」を表しています（第1図）。

パッド1の方向キーでカーソルを操作，Ⓐボタンを押してから方向キーを押すと，その向きの矢印が置けます（方向キーを押さずに，もう一度Ⓐボタンで解除）。一度置いた位置でも，何度でも置き直しができます。

Ⓑボタンで，メモとしてその位置にマークします。マークしている位置で押すと，マークを消せます。

完成したと思ったら，RUNボタンを押してください。合っていれば，クリア。違うところがあればそのまま続行です。ちなみに，矢印がないマス目はありません。すべてのマス目に矢印があります。

最初は3×3マスで，クリアするごとに4×4，5×5……と増えていきます。7×7マスをクリアすると，オールクリアです。

途中でリタイアするときは，SELECTボタンを押しながら，Ⓐボタンを押してください。

解くときのコツ

ナンバーフィールドの中にある「4」，端にある「3」，角にある「2」は，隣接しているマス目の数と同じなので，まわりの矢印の向きが確定します。また，「0」も大きなヒントになるので，見逃さないように！

ナンバーフィールド

	a	

上のaの数字は

アローフィールド

	b’	
b’	a’	b’
	b’	

こちらのa’の上下左右に隣接しているb’の矢印がa’に向いている数を表しています。

例えば，

	4	

なら，

	↓	
→		←
	↑	

2		

なら，

→		
	←	
↑		

と，いった感じです。

最後に例題を一つ

0	1	0
1	4	0
0	3	0

の答えは，

↓	↓	←
→	↓	←
→	↑	←

と，なります。

《第1図》『NUMBER ARROW』ナンバーフィールドとアローフィールドの解説

CHECKER FLAG

編：基本は魔法陣ですね。
影：コツをつかむと考えるのが面白くなるなぁ。
Dr.D：音がちょっと気になる。間違っているときの「ブォーッ」というのは考えていてイヤになるゾ。細かいことじゃが，そういうところにも気配りをしてほしい。

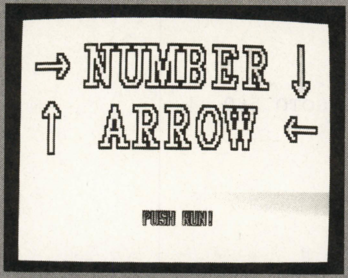
★自作マシンを作るのにもお金がかかる。どうしようか。AMDK6欲しい（300MHz）。宝くじを買う予定。（北海道江別市・**酒田朋基14歳**）
……【**編**：それは神頼みに近いものが。コツコツ貯金するっていう選択もありますが？ **影**：男ならどーんと…。**つぐ美**：ジロッ。**影**：……。】

最後に

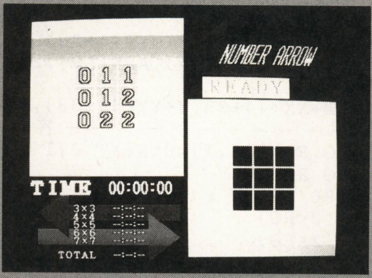
じつはこのゲーム，TOWNSマーティーで作りました。なので，まずほとんどのTOWNSで動作は問題ないでしょう。大きなテレビの画面で，気軽にゲームをつくるのも，けっこういいもんですね(文字が少し見づらいですが……)。

以上，提供は企画集団・パラシュート部隊でした。

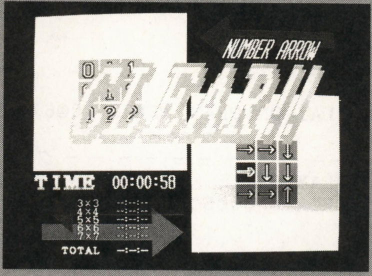
★　★



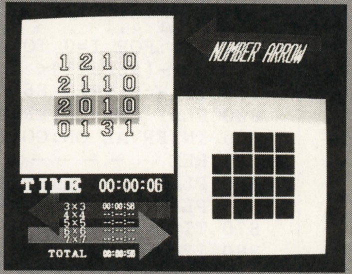
◀《写真1》矢印の向いている数を数えるパズル・ゲームだ



◀《写真2》最初は3×3から。0の置いてある場所がポイント



◀《写真3》全部正解だとステージ・クリア



◀《写真4》7×7までマス目が増えていく。タイム・アタックも楽しめるゾ

『NUMBER ARROW』のプログラム・リスト

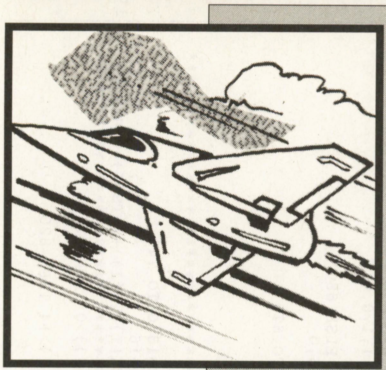
```
100 REM -----------------------------
110 REM              N U M B E R   A R R O W
120 REM                By  Mappi        1998/04/29
130 REM -----------------------------
140 SCREEN@ 0:PALETTE:RANDOMIZE TIME
150 DIM NU(6,6),AR(6,6),AN(6,6),A(6,6),TI$(4),AR$(4)
160 AR$(1)="↑ ":AR$(2)="→ ":AR$(3)="↓ ":AR$(4)="← "
170 FOR I=0 TO 4:TI$(I)="--:--:--":NEXT:RO=2
180 REM -------------------------タイトル
190 COLOR 7,7,7,0:CLS:COLOR ,0
200 SYMBOL(32, 50),"→  N U M B E R  ↓",4,6,6,,,9
210 SYMBOL(32,170),"↑   A R R O W  ← ",4,6,6,,,9
220 SYMBOL(250,380),"PUSH RUN!",2,2,2,,,9
230 WHILE PTRIG(1)<>4:WEND
240 REM -------------------------問題作成
250 GOSUB 1120
260 FOR I=0 TO RO:FOR J=0 TO RO
270 AN=INT(RND(1)*4)+1
280 IF (J=0)*(AN=4)+(I=0)*(AN=1)+(J=RO)*(AN=2)+(I=RO)*(AN=3) THEN 270
290 AN(J,I)=AN:NU(J,I)=0:AR(J,I)=0:NEXT J,I
300 FOR I=0 TO RO:FOR J=0 TO RO
310 AN=AN(J,I):X=J+(AN=4)-(AN=2):Y=I+(AN=1)-(AN=3)
320 NU(X,Y)=NU(X,Y)+1:NEXT J,I
330 HP=136-RO*22
340 FOR I=0 TO RO:FOR J=0 TO RO
350 LINE(HP+J*44    ,HP+I*44    )-(HP+J*44+ 39,HP+I*44+ 39),PSET,1,BF
360 LINE(HP+J*44+320,HP+I*44+160)-(HP+J*44+359,HP+I*44+199),PSET,0,BF
370 N$=AKCNV$(RIGHT$(STR$(NU(J,I)),1))
380 COLOR ,0:SYMBOL(HP+J*44+4,HP+I*44+4),N$,2,2,7,,,9
390 NEXT J,I:WAIT 200
400 LINE(350,116)-(530,156),PSET,7,BF
410 SYMBOL(360,120),"R E A D Y",2,2,2,,,1
420 PLAY"T120V12@51O5LC16C8C8":WAIT 150
430 LINE(350,116)-(530,156),PSET,0,BF
440 X=HP+320:Y=HP+160:XX=0:YY=0:TIME$="00:00:00":T$=TIME$
450 INTERVAL 2:INTERVAL ON:ON INTERVAL GOSUB 1100
460 REM -------------------------メイン
470 LINE(X+XX*44,Y+YY*44)-(X+XX*44+39,Y+YY*44+39),XOR,7,BF
480 PA=PAD(1)+PTRIG(1)*10
490 IF T$<>TIME$ THEN GOSUB 1060
500 IF PA=0 THEN 480
510 IF PA=80 THEN 990
520 IF PA=40 THEN 710
530 IF PA=10 THEN 600
540 IF PA=20 THEN LINE(X+XX*44,Y+YY*44)-(X+XX*44+39,Y+YY*44+39),XOR,2,BF
550 IF (PA=1)*(YY=0)+(PA=5)*(YY=RO)+(PA=7)*(XX=0)+(PA=3)*(XX=RO) THEN 480
560 WHILE PAD(1)+PTRIG(1):WEND
```

★3人でカラオケとか行くんですか？(岐阜市・**フェイル16歳**)……【**影**：3人というと，私と編君とつぐ美ちゃん？**Dr.D**：ぅおっほん！**影**：カラオケかぁ～。Dr.が実はマイク離さないくちなんだ。**Dr.D**：編集部にはカラオケマシンもあるしのう。**影**：古すぎて使えないやつが。】

```
570 LINE(X+XX*44,Y+YY*44)-(X+XX*44+39,Y+YY*44+39),XOR,7,BF
580 XX=XX+(PA=7)-(PA=3):YY=YY+(PA=1)-(PA=5):GOTO 470
590 REM ----------------------矢印表示
600 LINE(X+XX*44,Y+YY*44)-(X+XX*44+39,Y+YY*44+39),XOR,%1,BF
610 WHILE PTRIG(1)=1:WEND
620 P=PAD(1)+PTRIG(1)*10:AR=-(P=1)-(P=3)*2-(P=5)*3-(P=7)*4
630 IF P=10 THEN 690
640 IF AR=0 THEN 620
650 AR(XX,YY)=AR
660 LINE(X+XX*44,Y+YY*44)-(X+XX*44+39,Y+YY*44+39),PSET,%7,BF
670 COLOR ,0:SYMBOL(X+XX*44+4,Y+YY*44+4),AR$(AR),2,2,6,,,9
680 WHILE PAD(1):WEND:GOTO 470
690 LINE(X+XX*44,Y+YY*44)-(X+XX*44+39,Y+YY*44+39),XOR,%1,BF:GOTO 560
700 REM ----------------------答え確認
710 FOR I=0 TO RO:FOR J=0 TO RO:A(J,I)=0:NEXT J,I
720 FOR I=0 TO RO:FOR J=0 TO RO
730 A=AR(J,I):IF A=0 THEN 780
740 JJ=J-(A=4)*(J>0)+(A=2)*(J<RO)
750 II=I-(A=1)*(I>0)+(A=3)*(I<RO)
760 IF J=JJ AND I=II THEN 780
770 A(JJ,II)=A(JJ,II)+1
780 NEXT J,I
790 F=0:FOR I=0 TO RO:FOR J=0 TO RO
800 F=F-(NU(J,I)<>A(J,I)):NEXT J,I
810 IF F=0 THEN 850
820 PLAY OFF:INTERVAL OFF:PLAY ON:PLAY "T120V10@67O1D4"
830 INTERVAL ON:GOTO 560
840 REM ----------------------クリア
850 PLAY OFF:INTERVAL OFF:PLAY ON
860 PLAY"T120V12L16@48O4CDEFGAB8>C6C6CC"
870 TI$(RO-2)=T$
880 IF RO=6 THEN 910
890 COLOR ,1:SYMBOL(50,100),"C L E A R !!",5,10,7,,,15:WAIT 500
900 RO=RO+1:GOTO 250
910 COLOR ,2:SYMBOL(50,100),"A L L  C L E A R !!",3,10,7,,,15
920 LINE(168,432)-(239,447),PSET,%6,BF
930 LINE(168,460)-(239,475),PSET,0,BF
940 GOSUB 1290
950 SYMBOL(300,350),"P U S H  R U N !",2,4,7,,,13
960 WHILE PTRIG(1)<>4:WEND:WHILE PTRIG(1)=4:WEND
970 GOTO 170
980 REM ----------------------リタイア
990 WHILE PTRIG(1)=8:WEND
1000 IF PTRIG(1)<>9 THEN 560
1010 PLAY OFF:INTERVAL OFF:PLAY ON
1020 PLAY"T120V12L16@48O3BA-G-FE-D<B2"
1030 COLOR ,2:SYMBOL(50,100),"R E T I R E",5,10,0,,,15
1040 GOTO 950
1050 REM ----------------------時間表示
1060 LINE(160,320)-(300,356),PSET,0,BF
1070 SYMBOL(160,320),TIME$,2,2,7,,,1
1080 T$=TIME$:RETURN
1090 REM ----------------------B G M
1100 PLAY "T120V10@38LO3C@36C@38C8C8@36C":RETURN
1110 REM ----------------------画面作成
1120 COLOR ,0:CLS
1130 LINE(400,32)-(624, 63),PSET,%1,BF:LINE(336,80)-(560,111),PSET,%2,BF
1140 LINE(80,368)-(304,399),PSET,%4,BF:LINE(16,416)-(240,447),PSET,%6,BF
1150 FOR I=0 TO 1
1160 LINE (400-I*320,   I*336)-(400-I*320, 96+I*336),PSET,%1+I*3
1170 LINE-(336-I*320,48+I*336),PSET,%1+I*3
1180 LINE-(400-I*320,    I*336),PSET,%1+I*3
1190 LINE (560-I*320,48+I*336)-(560-I*320,144+I*336),PSET,%2+I*4
1200 LINE-(624-I*320,96+I*336),PSET,%2+I*4
1210 LINE-(560-I*320,48+I*336),PSET,%2+I*4
1220 NEXT
1230 PAINT(337,48),%1:PAINT(623, 96),%2
1240 PAINT(17,384),%4:PAINT(303,432),%6
1250 SYMBOL(380,48),"NUMBER ARROW",2,3,7,,,11
1260 COLOR ,1:SYMBOL(0,320),"T I M E",2,2,7,,,9
1270 SYMBOL(160,320),"00:00:00",2,2,7,,,1
1280 LINE(0,0)-(311,311),PSET,6,BF:LINE(320,160)-(631,471),PSET,5,BF
1290 FOR I=0 TO 4:A$=AKCNV$(CHR$(51+I)):B$=A$+"×"+A$
1300 COLOR ,0:SYMBOL(88,368+I*16),B$,1,1,7,,,9
1310 SYMBOL(168,368+I*16),TI$(I),1,1,7,,,9:NEXT
1320 COLOR ,2:SYMBOL(56,460),"T O T A L",1,1,7,,,9
1330 H=0:M=0:S=0:FOR I=0 TO 4:T$=TI$(I):H=H+VAL(LEFT$(T$,2))
1340 M=M+VAL(MID$(T$,4,2)):S=S+VAL(RIGHT$(T$,2)):NEXT
1350 M=M+(S ¥ 60):S=(S MOD 60)+100:H=H+(M ¥ 60)+100:M=(M MOD 60)+100
1360 H$=RIGHT$(STR$(H),2):M$=RIGHT$(STR$(M),2):S$=RIGHT$(STR$(S),2)
1370 TT$=H$+":"+M$+":"+S$:IF (H+M+S)=300 THEN TT$="--:--:--"
1380 SYMBOL(168,460),TT$,1,1,7,,,9
1390 RETURN
```


★カゲサンヲ イジメタコトガ アリマスカ(岐阜市・蛸13歳)……**【編**：ありません。**つぐ美**：一度もないわよね。**影**：うそだー！いっつもいじめられてる気がするぞ！**編**：そんなことないですよ。**つぐ美**：ねぇ。気のせいよきっと。**影**：その,態度がすでに……しくしく。**】**

FM TOWNS（F-BASIC 386 V2.1 L10以降）



8方向へ飛び回って敵機を落とせ！

TIME PILOT TOWNS
（タイム パイロット タウンズ）

Dr.TOWNS?歳

作成方法

リスト1はキャラクター作成用です。TIME.TIFというファイルを作ります。その後，**リスト2**（メイン・プログラム）で実行。

遊びかた

1面ごとに20匹やっつけると，親玉（最近はボスキャラというのかな）が出てきます。10回当てると死にます。これで1面クリアです。全4面，DEMOの後，(RUN)でスタート，Ⓐでミサイルです。ちなみに，同一方向に行くのがコツです。

キャラクターについて

TOWNSは，1ドットごとにに&H＊＊＊＊のように指定しなければいけません。もっと短くして，アスキーコードに輝度をあてるという手もありますが，結局キャラクターがきれいなだけで面白くないということになります。それよりも，そのキャラが何であるかがわかればゲームはできるのです。だいたい，打ち込むのがめんどくさいです。リストの大半が，キャラデータというのは，市販のプログラムならともかく，見て打ち込むプログラムでは考えられません。ちなみに，このゲームでは4ドットで1点としています。解像度はP8MⅡ（前に使っていた）の高解像度（320×200，4色）よりもダメです。N-BASICが思い出されますねぇ。

プログラムについて

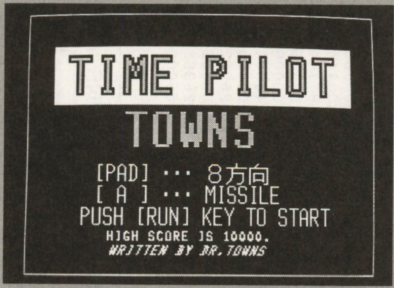
雪ダルマ式に作ったので長くなってしまいました。また，少し重いような気がします。バグとして，面クリのときボスキャラの爆発にパラシュートが出ます。ボスがパラシュートで避難するように見えたのでそのままにしておきました。あと，弾が当たっても死なないように見えるかもしれませんが，バグではありません。

ひと言

TIME PILOT…なつかしいですねぇ。これ以上のシューティング・ゲームはないです。一応オールBASICですが，MSX版よりは面白いと思います。アスキーのDog Sight（N-BASIC版）を手本に作っています。

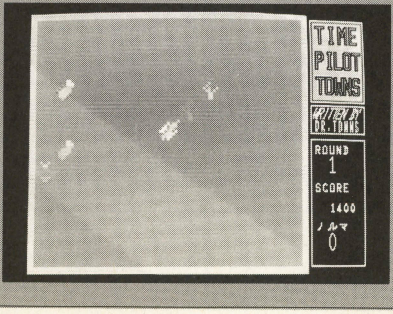
CHECKER FLAG

Dr.D：タイム・パイロットかぁ。なつかしいのぉ。
編：ぐるぐる回る感じがいいですね。
影：少し当たり判定が大きいぞ～

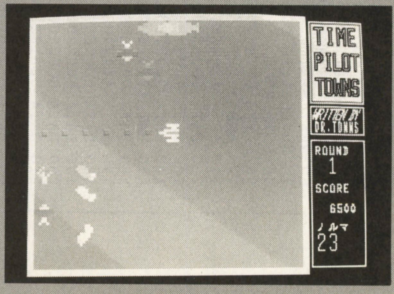


◀《写真1》名作「タイムパイロット」のTOWNS版だ

◀《写真2》時代を越えて戦っていくぞ。スタート！



◀《写真3》自機は，8方向に動かせる。パラシュートを取ると高得点だ



◀《写真4》ノルマを満たすとボスが出てくるぞ

★私はPCメイカーだ(笑)。1月末にPCを作り，今は動いていない。影さんに一歩近づいたぜ！（埼玉県大宮市・**溝の末項16歳**）……【**影**：ということはバクハツ？ん～先月はまいった。少しは勉強することも必要だな～。**編**：影さんにしては珍しく反省してますね。**影**：そう？】

《リスト1》キャラクター作成用のプログラム・リスト

```
10 SCREEN@ 1:COLOR ,0:CLS:CLEAR
20 FOR I=0 TO 7:READ A$:IF A$="END" THEN 90
30 FOR J=0 TO 7
40 B$=MID$(A$,J+1,1):C=VAL(B$)
50 LINE (J*2+D0*20,I*2+D1*20)-(J*2+D0*20+1,I*2+D1*20+1),PSET,C,BF
60 NEXT:NEXT
70 D0=D0+1:IF D0>=16 THEN D0=0:D1=D1+1
80 GOTO 20
90 SAVE@ "TIME.TIF",(0,0)-(339,D1*20+15)
100 END
110 '      12345678,12345678,12345678,12345678
120 DATA 00066000,00066000,00066000,70644607:'* 1 自分
130 DATA 70644607,76422467,76422467,70044007
140 DATA 00000006,00070560,00706660,07746600:'* 2
150 DATA 77466070,04667700,46677000,06070000
160 DATA 00000000,77777000,07720000,66665500:'* 3
170 DATA 44444666,66666600,07700000,77777000
180 DATA 00000000,00000000,00000000,00022000:'* 4 弾
190 DATA 00022000,00000000,00000000,00000000
200 DATA 60023006,02632630,06323260,23232323:'* 5 爆発
210 DATA 32323232,06232360,02623620,60032006
220 DATA 00022000,00232200,02322220,05050050:'* 6 パラシュート
230 DATA 00550500,00055000,00066000,00066000
240 DATA 00066000,00655600,22222222,22222222:'* 7 敵 1
250 DATA 00222200,00066000,00077000,00700700
260 DATA 00002000,00025660,00256666,00066662:'* 8
270 DATA 77666620,77666200,07600000,00000000
280 DATA 00000000,00022220,70005550,77066666:'* 9
290 DATA 76666666,06622226,00000500,00000000
300 DATA 00006666,00666666,66666666,66666666:'* 10 敵ＢＯＳＳ1
310 DATA 00666666,00006666,00000022,00000022
320 DATA 66600000,66666006,66666666,66666666:'* 11
330 DATA 66666006,66600000,20000000,20000000
340 DATA 00022000,00022000,22255222,22255222:'* 12 敵 2
350 DATA 00022000,00022000,00022000,00277200
360 DATA 00000000,00005220,00052720,00027220:'* 13
370 DATA 00222200,00222000,27000000,02000000
380 DATA 00000000,00000000,00005500,20222220:'* 14
390 DATA 72227722,20222220,00000000,00000000
400 DATA 00000000,00000000,00000000,00333000:'* 15 敵ＢＯＳＳ2
410 DATA 03333333,33333333,00000000,00000000
420 DATA 00000000,00000000,00000033,00000333:'* 16
430 DATA 33333333,33333333,00000000,00000000
440 DATA 00777700,07444470,70444407,70444407:'* 17 敵 3
450 DATA 07444470,00777700,00044000,00700700
460 DATA 00007000,00070000,00774440,07044040:'* 18
470 DATA 70044440,00044406,70704060,07000600
480 DATA 00777770,00007000,00044400,70444040:'* 19
490 DATA 77444444,70444440,00061600,00666600
500 DATA 77777770,00070000,00666600,06666666:'* 20 敵ＢＯＳＳ3
510 DATA 60606060,66666666,06666666,00666600
520 DATA 00000000,07777777,00007000,66666660:'* 21
530 DATA 60606066,66666666,66666660,00066600
540 DATA 00044000,00044000,00400400,00444400:'* 24 敵 4
550 DATA 06744760,06777760,66744766,67744776
560 DATA 00000044,00004440,00044400,00446000:'* 23
570 DATA 44466000,04660000,00660000,00000000
580 DATA 00000000,00000000,40000000,44004400:'* 22
590 DATA 44444040,66664444,66000000,00000000
600 DATA 00000077,00007777,00777777,26262626:'* 25 敵ＢＯＳＳ4
610 DATA 26262626,00555555,00005555,00000055
620 DATA 77000000,77770000,77777700,26262626:'* 26
630 DATA 26262626,55555500,55550000,55000000
640 DATA END
```

《リスト2》『TIME PILOT TOWNS』のメイン・プログラム・リスト

```
10 '*****************************************************************
20 '*   TIME PILOT-TOWNS    WRITTEN BY DR.TOWNS    (1991.1)   NO.2    *
30 '*****************************************************************
40 GOTO  1910                                                  :'* 初期
50 GOSUB 2040                                                  :'* DEMO
60 GOTO  1650                                            :'* ROUND 初期
70 '*** MAIN *********************************************************
80 K=PAD(1):IF K=0 THEN 180
90 IF K=X THEN 180
100 IF K<X AND X-4<K THEN 150
110 IF X<K AND K<X+4 THEN 130
120 IF X<K THEN 150
130 X=X+1:IF X>8 THEN X=1
140 GOTO 160
150 X=X-1:IF X<1 THEN X=8
160 N=0:M=0:ON X GOSUB 1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080,1090
170 SX=SX(X):SY=SY(X)
180 '*** 敵の移動 *****************************************************
190 I=0
200 IF TZ(I)=0 THEN GOSUB 710:GOTO 460
210 IF TZ(I)>10 THEN 960
220 IF P(TX(I),TY(I))=0 THEN 880
230 P(TX(I),TY(I))=P(TX(I),TY(I))-1:TX=T1(TZ(I)):TY=T2(TZ(I))
240 TX=SGN(TX+SX):TY=SGN(TY+SY)
250 TX(I)=TX(I)+TX:TY(I)=TY(I)+TY
260 '****************************************************************
270 IF RND(1)<.2!+.1!*R THEN 290 ELSE 350
280 ON R GOTO 280,300,310,320
290 TZ(I)=TZ(I)+INT(RND(1)*3)-1:GOTO 330
300 TZ(I)=TZ(I)+INT(RND(1)*5)-2:GOTO 330
310 TZ(I)=TZ(I)+INT(RND(1)*7)-3:GOTO 330
320 TZ(I)=INT(RND(1)*8)+1
330 IF TZ(I)<1 THEN TZ(I)=8:GOTO 350
340 IF TZ(I)>8 THEN TZ(I)=1
350 IF TX(I)<0 OR TX(I)>16 OR TY(I)<0 OR TY(I)>16 THEN TZ(I)=0:GOTO 460
360 IF TX(I)=8 AND TY(I)=8 THEN 1380
370 P(TX(I),TY(I))=P(TX(I),TY(I))+1
380 '*** 敵の表示 *****************************************************
390 IF TX(I)<2 OR TY(I)<3 OR TX(I)>14 OR TY(I)>14 THEN 450
400 IF TS(I)=0 THEN 430
410 SPRITE 6,I+1,TX*16,TY*16:N=I+1:M=RT
420 ON TZ(I) GOSUB 1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080,1090:GOTO 460
430 TS(I)=1:DEF SPRITE 1,I+1,((TX(I)-2)*16,(TY(I)-2)*16),RT,1,1,0,0
440 SPRITE 0,I+1,1:GOTO 460
450 IF TS(I)=1 THEN TS(I)=0:SPRITE 0,I+1,0
460 I=I+1:IF I<10 THEN 200
470 '*** 弾の処理 *****************************************************
480 KK=PTRIG(1):I=0
490 IF KK=1 AND MZ(I)=0 THEN 830
500 IF MZ(I)<>0 THEN 750
510 I=I+1:IF I<10 THEN 490
520 '*** パラシュート *************************************************
530 PZ=PZ+1:IF PZ=3 THEN PZ=0:GOTO 680
540 P=SY:PX=PX+SX:PY=PY+SY:IF PZ>1 THEN 560
550 IF P<>PY1 THEN PY=PY+PY1:P=P+PY1
560 IF PX=8 AND PY=8 THEN 630
570 IF PX<0 OR PX>16 OR PY<0 OR PY>16 THEN 640
580 IF PX<2 OR PY<3 OR PX>14 OR PY>14 THEN 620
590 IF PR=1 THEN SPRITE 6,25,SX*16,P*16:GOTO 680
600 DEF SPRITE 1,25,((PX-2)*16,(PY-2)*16),20,1,1,0,0
610 PR=1:SPRITE 0,25,1:GOTO 680
620 IF PR=1 THEN PR=0:SPRITE 0,25,0:GOTO 680 ELSE 680
630 PLAY M$(3):SC=SC+10:GOSUB 910:SPRITE 0,25,0
640 IF RND(1)<.5! THEN 660
650 PX=INT(RND(1)*16):PY=INT(RND(1)*2)*16:GOTO 670
660 PY=INT(RND(1)*16):PX=INT(RND(1)*2)*16
670 PZ=0:PR=0:PY1=SY
680 IF RN>=20 THEN 1110
690 GOTO 80
700 '*** 敵の発生 *****************************************************
710 IF RND(1)<.5! THEN 730
720 TX(I)=INT(RND(1)*16):TY(I)=INT(RND(1)*2)*16:GOTO 740
730 TY(I)=INT(RND(1)*16):TX(I)=INT(RND(1)*2)*16
740 TZ(I)=INT(RND(1)*8)+1:P(TX(I),TY(I))=P(TX(I),TY(I))+1:TS(I)=0:RETURN
750 '*** 弾の移動 *****************************************************
760 TX=T1(MZ(I)):TY=T2(MZ(I)):IF P(MX(I),MY(I))>0 THEN 870
770 MX(I)=MX(I)+2*TX+SX:MY(I)=MY(I)+2*TY+SY
780 IF MX(I)<2 OR MY(I)<3 OR MX(I)>14 OR MY(I)>14 THEN 820
```

★つぐ美さんの水着写真希望！もし，ダメならサインでも何でもいいです。お願いします。(1%)(北海道釧路郡・**阿部祐輔20歳**)……【**つぐ美**：う～ん，うれしいけど1人だけ特別扱いできないし…。編集部に来てくれればサインぐらいいいかな？(笑)**影**：ムリ言うな。】

```
790 SPRITE 6,I+11,(2*TX+SX)*16,(2*TY+SY)*16
800 IF P(MX(I),MY(I))>0 THEN 870
810 GOTO 510
820 SPRITE 0,I+11,0:MZ(I)=0:GOTO 510
830 '*** 弾を出す ************************************************************
840 MZ(I)=X:DEF SPRITE 1,I+11,(96,96),12,1,1,0,0
850 MX(I)=8:MY(I)=8:SPRITE 0,I+11,1:KK=0:GOTO 750
860 '*** 当たり判定 **********************************************************
870 P(MX(I),MY(I))=0:MZ(I)=0:SPRITE 0,I+11,0:GOTO 510
880 TZ(I)=13:SPRITE 1,I+1,16:PLAY M$(0):SC=SC+1:RN=RN+1:GOSUB 910
890 GOTO 460
900 '*** SCORE ***************************************************************
910 SC$=RIGHT$("    "+STR$(SC),4)+"00":LINE(252,161)-(292,167),PSET,0,BF
920 SYMBOL (252,161),SC$,.5!,.5!,7,,,,2:RN$=RIGHT$(" "+STR$(RN),2)
930 LINE (252,183)-(268,196),PSET,0,BF
940 SYMBOL (252,183),RN$,1,1,7,,,,2:RETURN
950 '*** 爆発 *****************************************************************
960 TZ(I)=TZ(I)-1:IF TZ(I)<=10 THEN 1000
970 TX=0:TY=0:TX(I)=TX(I)+SX:TY(I)=TY(I)+SY
980 IF TX(I)<2 OR TY(I)<3 OR TX(I)>14 OR TY(I)>14 THEN 1000
990 SPRITE 6,I+1,SX*16,SY*16:GOTO 460
1000 TZ(I)=0:SPRITE 0,I+1,0:GOTO 460
1010 '*** MOVE SPRITE ********************************************************
1020 SPRITE 1,N,M   :SPRITE 3,N,0:RETURN
1030 SPRITE 1,N,M+4:SPRITE 3,N,0:RETURN
1040 SPRITE 1,N,M+8:SPRITE 3,N,0:RETURN
1050 SPRITE 1,N,M+4:SPRITE 3,N,6:RETURN
1060 SPRITE 1,N,M   :SPRITE 3,N,3:RETURN
1070 SPRITE 1,N,M+4:SPRITE 3,N,4:RETURN
1080 SPRITE 1,N,M+8:SPRITE 3,N,2:RETURN
1090 SPRITE 1,N,M+4:SPRITE 3,N,2:RETURN
1100 '*** BOSS ****************************************************************
1110 IF P(BX,BY)=0 OR P(BX+1,BY)=0 THEN 1120 ELSE 1130
1120 PLAY M$(0):BD=BD-1:P(BX,BY)=0:P(BX+1,BY)=0:GOTO 1140
1130 P(BX,BY)=P(BX,BY)-1:P(BX+1,BY)=P(BX+1,BY)-1
1140 BC=BC+1:BX=BX+SX:BY=BY+SY:P=SX
1150 IF BC>2 THEN BC=0 ELSE 1170
1160 IF BZ<>SX THEN BX=BX+BZ:P=P+BZ
1170 IF BX<0 OR BY<0 OR BX>16 OR BY>16 THEN 1340
1180 P(BX,BY)=P(BX,BY)+1:P(BX+1,BY)=P(BX+1,BY)+1
1190 IF (BX=8 OR BX+1=8) AND BY=8 THEN 1390
1200 IF BD<=0 THEN 1530
1210 '************************************************************************
1220 IF BX<2 OR BY<3 OR BX>14 OR BY>14 THEN 1280
1230 ON BX-1 GOTO 1290,1300
1240 IF BX<13 THEN 1260
1250 ON BX-12 GOTO 1300,1310
1260 IF BB=0 THEN 1300
1270 SPRITE 6,22,P*16,SY*16:GOTO 690
1280 IF BB=1 THEN BB=0:SPRITE 0,22,0:GOTO 690 ELSE 690
1290 SPRITE 0,22,0:DEF SPRITE 1,22,(0,(BY-2)*16),RB+4,1,1,0,0:GOTO 1320
1300 DEF SPRITE 1,22,((BX-2)*16,(BY-2)*16),RB,2,1,0,0:GOTO 1320
1310 SPRITE 0,22,0:DEF SPRITE 1,22,(192,(BY-2)*16),RB,1,1,0,0
1320 SPRITE 0,22,1:BB=1:GOTO 690
1330 '************************************************************************
1340 IF RND(1)<.5! THEN 1350 ELSE 1360
1350 BX=INT(RND(1)*14)+1:BY=INT(RND(1)*2)*14+1:GOTO 1370
1360 BY=INT(RND(1)*14)+1:BX=INT(RND(1)*2)*14+1
1370 BZ=SX:BB=0:P(BX,BY)=P(BX,BY)+1:P(BX+1,BY)=P(BX+1,BY)+1:GOTO 690
1380 '*** DEAD ****************************************************************
1390 SPRITE 0,I+1,0:SPRITE 0,0,0:FOR J=0 TO 5:PLAY M$(1):FOR I=0 TO 10
1400 CX=120+RND(1)*33:CY=96+RND(1)*33:CR=RND(1)*4*(12-I)+5
1410 CIRCLE (CX,CY),CR,2,,,,F,,6:NEXT:NEXT:PLAY M$(2):FOR I=0 TO 5000:NEXT
1420 FOR I=1 TO 25:IF SPRITE(I,0)=1 THEN SPRITE 0,I,0
1430 NEXT:RH=RH-1:RH$="残り"+STR$(RH)+"回"
1440 LINE (110,75)-(175,96),PSET,1,BF
1450 SYMBOL (113,80),RH$,.8!,.8!,7,,,,2
1460 FOR I=0 TO 5000:NEXT:IF RH=0 THEN 1480 ELSE R=R-1:GOTO 60
1470 '*** GAME OVER ***********************************************************
1480 LINE (50,118)-(200,134),PSET,1,BF
1490 SYMBOL (112,120),"GAME OVER",.8!,.8!,7,,,,2
1500 IF HS<SC THEN HS=SC:PLAY M$(3)
1510 FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOTO 50
1520 '*** ROUND CLEAR *********************************************************
1530 FOR I=0 TO 10:IF TS(I)=1 AND TZ(I)<10 THEN 1540 ELSE 1550
1540 SPRITE 1,I+1,16:PLAY M$(0):SC=SC+1:GOSUB 910:FOR J=0 TO 5000:NEXT
1550 NEXT:SPRITE 1,22,16:PLAY M$(0):FOR I=0 TO 5000:NEXT
1560 FOR I=1 TO 25:IF SPRITE(I,0)=1 THEN SPRITE 0,I,0
1570 NEXT:FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 16:C=6-5*K
1580 CX=(16-I)^2/4:CX1=136-CX:CX2=136+CX:CY1=104-I:CY2=104+I
1590 LINE(CX1,CY1)-(CX2,CY1),PSET,C:FOR J=0 TO 3000:NEXT
1600 LINE(CX1,CY2)-(CX2,CY2),PSET,C:FOR J=0 TO 3000:NEXT
1610 NEXT:SPRITE 0,0,0:NEXT
1620 SYMBOL (80,96),"ROUND CLEAR",1,1,7,,,2
1630 SYMBOL (90,110),"+10000",1,1,7,,,2:SC=SC+100:GOSUB 910
1640 FOR I=0 TO 20000:NEXT:IF R>=4 THEN 2180 ELSE 60
1650 '*** ROUND 初期 **********************************************************
1660 CLS:LINE(27,11)-(245,213),PSET,5,BF:LINE(32,16)-(240,208),PSET,1,BF
1670 LINE(250,18)-(293,78),PSET,6,BF:LINE(248,16)-(295,80),PSET,7,B
1680 SYMBOL(252,20),"TIME",1,1,1,,,8,2:SYMBOL(252,40),"PILOT",1,1,1,,,8
1690 SYMBOL(252,60),"TOWNS",1,1,2,,,8:LINE(248,83)-(295,105),PSET,7,B
1700 SYMBOL(248,85),"WRITTEN BY",.5!,.6!,7,,,2
1710 SYMBOL(252, 95),"DR.TOWNS" ,.43!,.6!,7,,,,2
1720 LINE(248,110)-(295,208),PSET,7,B
1730 SYMBOL(252,115),"ROUND",.5!,.5!,7,,,,2
1740 SYMBOL(252,145),"SCORE",.5!,.5!,7,,,,2
1750 SC$=RIGHT$("    "+STR$(SC),4)+"00"
1760 SYMBOL(252,161),SC$,.5!,.5!,7,,,,2
1770 SYMBOL(252,175),"ノルマ",.5!,.5!,7,,,,2
1780 SYMBOL(252,183)," 0",1,1,7,,,,2:R=R+1:A$=STR$(R):A0$="ROUND"+A$
1790 SYMBOL(252,123),A$,1,1,7,,,,2:SYMBOL(113,80),A0$,.8!,.8!,7,,,,2
1800 SYMBOL(113,120),"READY!!",.8!,.8!,7,,,,2
1810 DEF SPRITE 1,0,(96,96),0,1,1,0,0:SPRITE 0,0,1
1820 X=1:SX=0:SY=1:PX=0:PY=0:RN=0:BD=10:BX=0:BY=0
1830 FOR I=0 TO 10:TZ(I)=0:MZ(I)=0:NEXT
1840 FOR I=1 TO 26:DEF SPRITE 1,I,(0,0),0,1,1,0,0:SPRITE 0,I,0:NEXT
1850 ON R GOTO 1860,1870,1880,1890
1860 SYMBOL (121,136),"1917",.8!,.8!,7,,,,2:RT=24:RB=36:GOTO 1900
1870 SYMBOL (121,136),"1945",.8!,.8!,7,,,,2:RT=44:RB=56:GOTO 1900
1880 SYMBOL (121,136),"1971",.8!,.8!,7,,,,2:RT=64:RB=76:GOTO 1900
1890 SYMBOL (121,136),"1993",.8!,.8!,7,,,,2:RT=84:RB=96:GOTO 1900
1900 FOR I=0 TO 10000:NEXT:LINE(113,80)-(200,150),PSET,1,BF:GOTO 70
1910 '*** 初期 ****************************************************************
1920 SCREEN@ 1:CLS:CLEAR:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z
1930 LOAD@ "0:TIME.TIF":PLAY OFF:BGM 1
1940 DIM A%(256),P(20,20)
1950 GET@A (I*20,J*20)-(I*20+15,J*20+15),A%
1960 FOR I0=0 TO 256:IF A%(I0)=0 THEN A%(I0)=-1*2^15
1970 NEXT:DEF SPRITE 0,4*K,A%,1:I=I+1:IF I>=16 THEN I=0:J=J+1
1980 K=K+1:IF K<30 THEN 1950
1990 FOR I=0 TO 13:PART I,I:NEXT:T$="T256Q8U0%C":PLAY T$
2000 M$(0)="@2505(C16D16)4":M$(1)="@2504C10D10G10":M$(3)="@3006C10D10G8"
2010 M$(2)="@1406G7F8E9D10C11<B12A13G14F15E16D17C18":HS=100
2020 FOR I=1 TO 8:READ SX(I),SY(I):T1(I)=-SX(I):T2(I)=-SY(I):NEXT
2030 GOTO 50:DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,1,0,1,1
2040 '*** DEMO ****************************************************************
2050 SPRITE ON:SPRITE SCREEN (32,0):R=0:SC=0:RH=5:CLS
2060 A$="HIGH SCORE IS"+STR$(HS)+"00."
2070  LINE   ( 50, 44)-(270, 86),PSET,6,BF
2080  SYMBOL ( 60, 50),"TIME PILOT",2,2,1,,,8,4
2090  SYMBOL ( 100, 90),"TOWNS",2,2,2,,,1,4
2100  SYMBOL ( 80,130),"[PAD] ･･･ 8方向",1,1,7
2110  SYMBOL ( 80,146),"[ A ] ･･･ MISSILE",1,1,7
2120  SYMBOL ( 70,162),"PUSH [RUN] KEY TO START",1,1,7
2130  SYMBOL ( 90,180),A$,.5!,.5!,7,,,,2
2140  SYMBOL ( 90,190),"WRITTEN BY DR.TOWNS",.5!,.5!,7,,,2,2
2150  LINE   ( 30, 20)-(290,210),PSET,2,B
2160 WHILE PTRIG(1)<>4:WEND:RETURN
2170 '*** ENDING **************************************************************
2180 FOR I=0 TO 10000:NEXT:CLS:SPRITE OFF
2190 SYMBOL (10,50),"CONGRATULATION",2,2,2,,,4,4
2200 SYMBOL (70,100),"TIME TRAVEL",1.5!,1.5!,7,,,,4
2210 SYMBOL (70,130),"IS THE END.",1.5!,1.5!,7,,,,4
2220 IF HS<SC THEN HS=SC:PLAY M$(3)
2230 WHILE PTRIG(1)<>4:WEND:GOTO 50
```


★ゲームの封印がとかれた。兄ちゃんがプレステを買った。しかし,僕のメモリーがない。買うお金もない。とはいっても…(つづく)(愛知県丹羽郡・**吉永圭介12歳**)……【**影**:セーブ不要のゲームを遊ぶとか…。**編**:ソフト買えればメモリーカード買ってますよ。**影**:う～。】

MSX/2/2+/TurboR用

迫り来る化け物から村を守れ！

妖怪退治（ようかいたいじ）

江崎　安徳（26歳）

ストーリー

村に化け物が襲ってきた。だれか助けてくれー。

内容

村（♧で囲まれた部分）に向かってくる妖怪（英大文字の形をしている）を退治するゲームです。

遊びかた

退治する方法は簡単，妖怪と同じ文字をキーボードで入力してやればよいのです（CAPSキーを押しておくこと）。

キーを押し間違うと，メッセージが表示され，その間キー入力ができなくなります。

《第1表》変数表

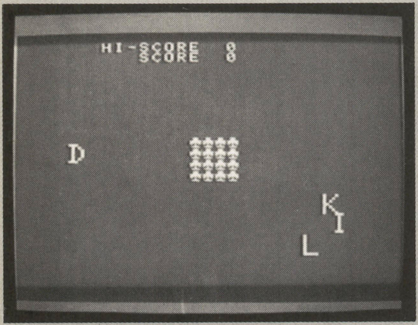
X( )	…………妖怪のX座標
Y( )	…………妖怪のY座標
C( )	…………妖怪の文字コード
AC( )	…………A-Zまでのキャラクターコード
XA( )	…………妖怪のX方向移動量
YA( )	…………妖怪のY方向移動量
SP	…………妖怪の移動速度
SC	…………スコア
HS	…………ハイスコア
WT	…………入力できない時間 その他雑用

要するに，ブラインドタッチ練習プログラムなのです。

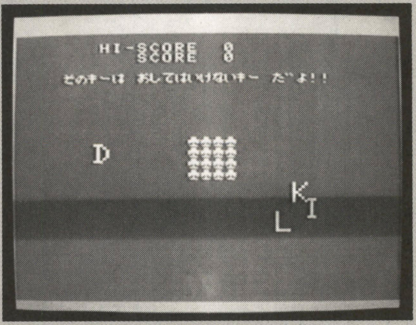
★　★

CHECKER FLAG

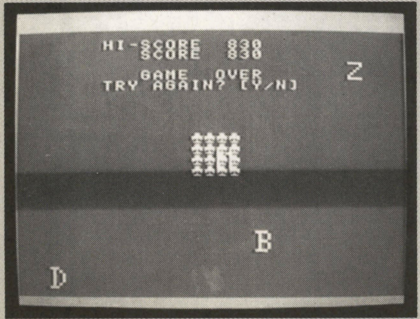
影：ブラインド・タッチの練習にはいいなぁ。
編：化け物のスピードの上がり方が速いので，打ち間違えるとそのままゲーム・オーバーになることが多いですね。そのへんのバランスをもうちょっと練りこむといいと思います。



▲《写真1》妖怪と同じキーを打って村を守ろう！



▼《写真2》間違えると一定時間キー入力ができなくなる。落ちついて打とう



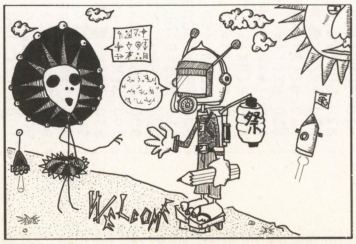
▲《写真3》妖怪が村にたどり着くとゲーム・オーバー

評…P・Nといい…龍が好きなんだね（つぐ美）

by Dragon-Half

評…う～ん、細かいのう（Dr・D）

by るーあ



評…祭…がなんか気になる（影）

by とびかげ

★パソコンしながら影さんのコメントを読んでたら，急に調子が悪くなった。そんな，影さんひどすぎる～!!（福井県坂井郡・MAKE LAVE16歳）……【編：また…！だめじゃないですか影さん。影：へ？なにが。編：ところかまわずウイルスをばらまいたりして。影：誰がじゃ！】

『妖怪退治』のプログラム・リスト

```
1000 ' ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ しょきせってい ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
1010 SCREEN 1,1:WIDTH 32:KEY OFF:VDP(6)=VDP(4):DEFINT A-K,W:A=RND(-TIME)
1020 DIM X(3),Y(3),XA(3),YA(3),C(3),AC(25)
1030 FOR J=0 TO 3:LOCATE 14,10+J:PRINT "♣♣♣♣":NEXT:FOR J=0 TO 25:AC(J)=J+65:NEXT
1040 SP=1:SC=0:WT=0:FOR J=0 TO 3:GOSUB 1270:NEXT:FOR J=0 TO 25:AC(J)=J+65:NEXT
1050 LOCATE 7,1:PRINT"HI-SCORE":LOCATE 10:PRINT"SCORE":PUT SPRITE 0,(0,208)
1060 FOR J=0 TO 3:PUT SPRITE J,(0,209),,65:NEXT
1070 GOSUB 1190:FOR J=0 TO 150:SWAP AC(RND(1)*26),AC(RND(1)*26):NEXT:GOSUB 1220
1080 ' ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ キー にゅうりょく ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
1090 IF WT THEN WT=WT-1:IF WT THEN 1140 ELSE GOSUB 1200
1100 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1140 ELSE A=ASC(A$):B=0
1110 FOR J=0 TO 3:IF A-C(J) THEN NEXT ELSE B=1:GOSUB 1180:NEXT
1120 IF B=0 THEN LOCATE 4,4:PRINT"そのキーは おしてはいけないキー た゛よ!!":WT=15
1130 ' ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ てき いと゛う ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
1140 FOR J=0 TO 3:X(J)=X(J)+XA(J):Y(J)=Y(J)+YA(J):PUT SPRITE J,(X(J),Y(J)),,C(J)
1150 IF X(J)>104 AND X(J)<136 AND Y(J)>72 AND Y(J)<104 THEN 1240
1160 NEXT:GOTO 1090
1170 ' ♣♣♣♣♣♣ SCORE けいさん & ひょうし゛ ♣♣♣♣♣♣♣
1180 GOSUB 1270:SC=SC+10:IF SC>HS THEN HS=SC
1190 LOCATE 16,1:PRINT HS:LOCATE 16:PRINT SC:RETURN
1200 LOCATE 4,4:PRINT SPACE$(22)
1210 ' ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ キーハ゛ッファ クリア ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
1220 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1220 ELSE RETURN
1230 ' ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ ケ゛ーム オーハ゛ー ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
1240 GOSUB 1200:LOCATE 10,4:PRINT "GAME  OVER":LOCATE 7:PRINT"TRY AGAIN? (Y/N)"
1250 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN CLS:GOTO 1030 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 1250
1260 ' ♣♣♣♣♣♣♣♣ てき を とうし゛ょうさせる ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
1270 IF INT(RND(1)*2) THEN X(J)=RND(1)*271-16:Y(J)=-(RND(1)<.5)*207-16:GOTO 1290
1280 X(J)=-(RND(1)<.5)*271-16:Y(J)=RND(1)*207-16
1290 X(J)=X(J)+(X(J)=120):ZX=120-X(J):SN=SGN(ZX):ZX=ABS(ZX):Z=ATN((88-Y(J))/ZX)
1300 SP=SP-.1*(SP<20):XA(J)=SP*SN*COS(Z):YA(J)=SP*SIN(Z)
1310 FD=FD+RND(1)*6+1:FD=FD+(FD>25)*26:C(J)=AC(FD):RETURN
```

評…いつかまとめてくださいね(つぐ美)

by ばんれい(歌姫編2)

評…い…いのき?(編)

by 早藤しをん

評…夏じゃのう…(Dr.D)

by 蒼影

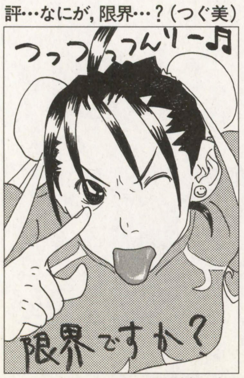
評…左スミのはいったい…(影)

by 来夢ん

評…遅くなりましたが,載りましたよ(編)

by きりまけい

評…なにが,限界…?(つぐ美)



by 稲村サ吉。

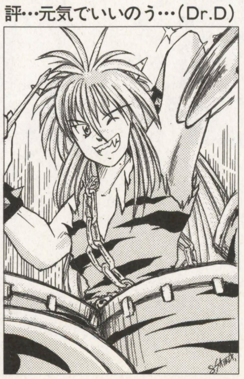
評…お魚はちょーせんしない?(影)

by 鶏小屋

評…テストは大丈夫だったの?(つぐ美)

by 藤井朱丸

評…元気でいいのう…(Dr.D)



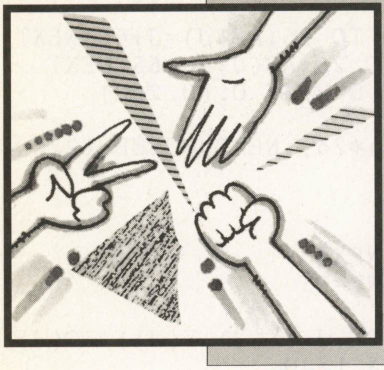
by 裁刃鋭人

評…羽根?なんか不思議…(つぐ美)

by 和々草

★高校に入って,初めてのパソコンの授業。入学する前から楽しみにしていたその授業は“パソコンの電源の入れ方”からだった。なんか3時間そんなふうな事をやっていた…(泣)。(広島県安芸郡・**パンダの心臓15歳**)……【Dr.D:基本が大切だからのう。しばらくがまんじゃ。】

PC-8801mkⅡSR以降（N88-BASIC V2モード）用



グー，チョキ，パーが入り乱れてバトル！

3すくむ

すくな　ひでき（24歳）

●内　容●

おなじみのジャンケンに，時間と場をあたえてみました。赤と青のチームにわかれたGVW（グー，チョキ，パー）で，オニごっこしましょう。２人用です。

●遊びかた●

スタート：スペース・キーを押す（タイトル描画中でもいい）。

キー操作：（赤の場合）ファンクション・キー[f8][f9][f10]で，動かすコマを選び，[8][2][4][6]で，上下左右に動かす。いったん動きはじめると，二度ととまらない（壁にあたると，反転する）。（青の場合）それぞれ，[f1][f2][f3][W][X][A][D]。

得点：敵に体当たりすると，ジャンケンの法則にそって，勝ったほうに１点。

イベント：あべこべタイム（ジャンケンの法則が逆になる）と，ナイトメア（敵も味方も黒一色になって，見分けがつかなくなる）の，どちらかが一定時間おきる。

その他：[CAPS]キーをはずすと，無音，高速化（ちょっとだけ）。

注意点：ファンクション・キーは，押しっぱなしにしないこと。

●プログラム●

終始一貫BASIC。むちゃな方法でBGMらしきものをだしているので，機種によっては，うまく鳴らないかも。

《第１表》変数表

KX,KY	………タイトル描画用
GVW$	………キャラ表示用
X( ),Y( )	……キャラ座標
XX( ),YY( )	…キャラ移動量
TA,TB	………キャラ選択用
PA,PB	………得点
MU$,EV.MU$,M1,M2,M3	………………………………BGM用
MU.L,EV.L	…ループ数のカウント用
ZT,ZV	………時間，音量
W( )	…………ウエイト
EV.TIME	……イベント開始時間
EV.START	…イベント開始
EV	……………＝２なら，あべこべ勝敗処理

●改　造●

GVWの順で勝つと，ボーナス得点。キャラクターを蛇鷹蛙（へびたかかえる）にする，など。それから，じつは，ファンクション・キーのポートがダブっているせいで，両チームのコマ選択が干渉しあうことがあるので，だれか，ちゃんと12個のF（ファンクション）キーがそろっている今風のパソコン用に移植してください。

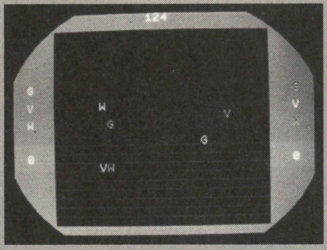
CHECKER FLAG

編：ちょっと遅いですけど，なかなか熱いゲームですね。

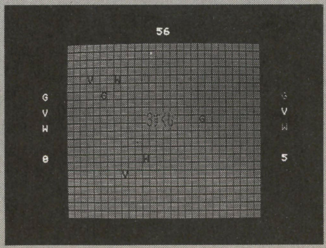
Dr.D：プログラムを見てみよう。IF文のところの効率をよくすればずいぶんスピード・アップするはずじゃ。

つぐ美：コンピュータと対戦できると面白そうね。

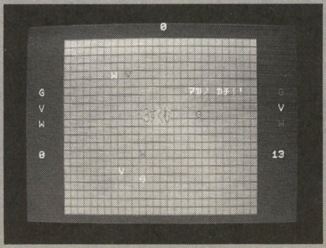
◀《写真1》グー、チョキ、パーの関係のキャラクター・ゲーム



◀《写真2》操作するキャラを選んで動かしていこう。動きをよく見て操作するのがコツ



◀《写真3》ナイトメアではキャラの色がわからなくなる



◀《写真4》赤の圧勝！コンピュータと対戦できるといいね

★「ハイレグ」っていう言葉は，すでに死語なんでしょうか？なんか今は当たり前になっているし。（東京都小平市・黒木謙治18歳）……
【影：ハイレグ？つぐ美：え？影：そっかーもうすぐそんな季節だもんな。つぐ美ちゃん，今年の水着はどんな…。つぐ美：知りません！】

●コメント●

テーマは，「のんびりだけど，手ぎわよく」。集中力のある人より，注意力散漫な人のほうがうまい，そんなゲームをめざしました。テキスト・キャラですが，意外とそれらしく見えるので，気にいっています。

このゲームは，昔，気まぐれで作ったものなのですが，何年かぶりにBMを読んでみて，まだ88のプログラムが載っていたことにうれしくなって（驚いて），投稿してみることにしました。愛着のわくＰＣ誌というのは貴重な存在なので，編集部のみなさん，なるべく長生きしてくださいね。

by 楠木健太郎

評…ベーマガ読者には多いですよ（編）

『3すくむ』のプログラム・リスト

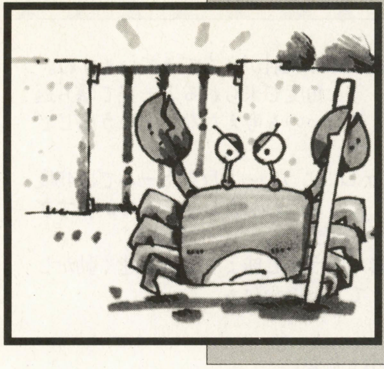
```
10 '"G.V.W" 1997
20 '[redacted] initialize [redacted]
30 GOSUB *DRAW
40 NEW CMD:CLEAR:WIDTH 80,25:SCREEN 0,3:CONSOLE 0,25,0,1
50 DIM MU$(27),PAL$(17) : DEFINT A-Y
60 RESTORE 1770
70 FOR J=1 TO 26 : READ MU$(J) : NEXT
80 FOR J=0 TO 17 : READ PAL$(J) : NEXT
90 EV.MU$="F+6 F+6" : GVW$(1)="G":GVW$(2)="V":GVW$(3)="W"
100 EV$(0)="   ﾅｲﾄﾒｱ!!" : EV$(1)="ｱﾍﾞｺﾍﾞ ﾀｲﾑ!!"
110 '[redacted] title [redacted]
120 KEY OFF : CMD BGM 0
130 FOR I=0 TO 7 : COLOR=(I,I) : NEXT
140 COL=0:GOSUB *PAL
150 '
160 COLOR 3
170 FOR KX=283 TO 342 : FOR KY=85 TO 98
180    PO=POINT (KX,KY)
190    IF PO=5 THEN LOCATE KX-273,KY-80:PRINT GVW$(INT(RND*3)+1)
200    IF INKEY$=" " THEN SCREEN ,0:GOTO 290
210 NEXT:NEXT
220 '
230 COLOR 7:LOCATE 33,21:PRINT "Push space key!"
240 COLOR 0:LOCATE 25,23:PRINT "Copyright 1997 by Sukuna Hideki" : SCREEN ,0
250 WHILE INKEY$<>" "
260    CMD PLAY "T120 @28 V8 O2 L2 Q8 G>DG","T120 @12 V13 O8 A"
270 WEND
280 '[redacted] before starting [redacted]
290 COL=3:GOSUB *PAL
300 CLS:WIDTH 40 : X=2:Y=8:C=1
310 FOR A=1 TO 3
320    COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT GVW$(A)
330    COLOR 7:LOCATE X,16:PRINT "0" : Y=Y+2
340 NEXT A
350 IF C=1 THEN X=37:Y=8:C=2 : GOTO 310
360 '
370 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2))
380 FOR I=1 TO 6 : X(I)=RND*19+10:Y(I)=RND*13+6 : NEXT
390 FOR I=1 TO 3 : FOR J=4 TO 6
400    IF X(I)=X(J) AND Y(I)=Y(J) THEN GOTO 380
410 NEXT:NEXT
420 '
430 EV.TIME=INT(RND*100+100) : EV=INT(RND*2)
440 '
450 CMD PLAY "T120 @30 V13 O3 L8 Q8 R5FEDEFGAG1" : CMD BGM 1
460 CMD PLAY "T190 @58 O4 L9","T190 @42 V12 O2 L30 Q8","T190 @12 V7 O2 L10 Q8"
470 ZT=150:ZV=4 : M1=0:M2=13:M3=20 : MU.L=0:EV.L=0 : OP=1 : COL.A=1:COL.B=2
480 ON KEY GOSUB *F1,*F2,*F3, *DMY,*DMY,*DMY,*DMY, *F8,*F9,*F10 : KEY ON
490 '[redacted] direction (input keys) [redacted]
500 *MAIN
510 I2=INP(2) AND INP(4) AND INP(5) : I0=INP(0) AND INP(1)
520 XA=(I2=253)-(I2=239) : YA=(I2=127)-(I2=254)
530 XB=(I0=239)-(I0=191) : YB=(I0=254)-(I0=251)
540 IF XA+YA<>0 THEN XX(TA)=XA:YY(TA)=YA
550 IF XB+YB<>0 THEN XX(TB)=XB:YY(TB)=YB
560 '
570 FOR I=1 TO 6
580    IF X(I)<7  THEN XX(I)= 1:YY(I)= 0
590    IF X(I)>32 THEN XX(I)=-1:YY(I)= 0
600    IF Y(I)<3  THEN XX(I)= 0:YY(I)= 1
610    IF Y(I)>22 THEN XX(I)= 0:YY(I)=-1
620 NEXT
630 '[redacted] move (wait)(+/-)(put)(goto vs) [redacted]
640 FOR I=1 TO 6 : W(I)=W(I)-1 : NEXT
650 '
660 COLOR COL.A : RE=1
670 FOR I=RE TO RE+2
680    LOCATE X(I),Y(I):PRINT " "
690    X(I)=X(I)+XX(I)
700    Y(I)=Y(I)+YY(I)
710    LOCATE X(I),Y(I):PRINT GVW$(I+(RE=4)*3)
720 NEXT
730 GOSUB *VS
740 IF RE=1 THEN RE=4:COLOR COL.B : GOTO 670
750 '[redacted] sound [redacted]
760 M1=M1+(M1=12)*12-(MU.L>0)
770 M2=M2+(M2=19)*6 -(MU.L>96)
780 M3=M3+(M3=26)*6 -(MU.L>264)
790 ZV=ZV-(INT(ZV)<13)*.1
800 '
810 IF EV.START=1 THEN CMD PLAY,,EV.MU$:MU.L=MU.L+1:EV.L=EV.L+1:GOTO 870
```

★200号を記念して，OFを200枚送ります。たぶん…。（北海道恵庭市・**本名吉野19歳**）……【**影**：200！って毎月のOF用投稿量（？）より多かったり？選ぶほうも大変だな，こりゃ。全部が全部ほんと〜に面白かったらOF全部本名吉野さんのに，なんてことは…ナイ，う〜ん。】

```
820 IF EV.START=0 AND INP(10)=255 THEN  MU.L=MU.L+1:EV.L=EV.L+1:GOTO 870
830 '
840 V$="V"+STR$(INT(ZV)) : CMD PLAY V$+MU$(M1),V$+MU$(M2),MU$(M3)
850 MU.L=MU.L+1 : EV.L=EV.L+1
860 '[redacted] time [redacted]
870 IF ZT>.3 THEN ZT=ZT-.5 ELSE *ENDING
880 COLOR 7:LOCATE 18,0 : PRINT USING "###";INT(ZT)
890 '[redacted] goto event [redacted]
900 IF MU.L=EV.TIME THEN GOSUB *EV.START
910 IF EV.START=1 AND EV.L=60 THEN GOSUB *EV.END
920 GOTO *MAIN
930 '[redacted] SUB (vs) [redacted]
940 *VS
950 IF X(1)=X(5) AND Y(1)=Y(5) AND W(1)<1 THEN VS=1:ON OP GOSUB *V.A,*V.B
960 IF X(2)=X(6) AND Y(2)=Y(6) AND W(2)<1 THEN VS=2:ON OP GOSUB *V.A,*V.B
970 IF X(3)=X(4) AND Y(3)=Y(4) AND W(3)<1 THEN VS=3:ON OP GOSUB *V.A,*V.B
980 '
990 IF X(4)=X(2) AND Y(4)=Y(2) AND W(4)<1 THEN VS=4:ON OP GOSUB *V.B,*V.A
1000 IF X(5)=X(3) AND Y(5)=Y(3) AND W(5)<1 THEN VS=5:ON OP GOSUB *V.B,*V.A
1010 IF X(6)=X(1) AND Y(6)=Y(1) AND W(6)<1 THEN VS=6:ON OP GOSUB *V.B,*V.A
1020 RETURN
1030 '
1040 *V.A
1050 COLOR@(X(VS),Y(VS))-(X(VS),Y(VS)),5
1060 FOR B=0 TO 150:BEEP 1:BEEP 0:NEXT : W(VS)=3:PA=PA+1
1070 COLOR 7:LOCATE 0,16:PRINT USING "###";PA
1080 RETURN
1090 '
1100 *V.B
1110 COLOR@(X(VS),Y(VS))-(X(VS),Y(VS)),3
1120 BEEP : W(VS)=3:PB=PB+1
1130 COLOR 7:LOCATE 35,16:PRINT USING "###";PB
1140 RETURN
1150 '[redacted] SUB (function key) [redacted]
1160 *F1  : Y=8  :TA=1:GOTO *C.A
1170 *F2  : Y=10:TA=2:GOTO *C.A
1180 *F3  : Y=12:TA=3:GOTO *C.A
1190 *F8  : Y=8  :TB=4:GOTO *C.B
1200 *F9  : Y=10:TB=5:GOTO *C.B
1210 *F10: Y=12:TB=6:GOTO *C.B
1220 *DMY: RETURN
1230 '
1240 *C.A : COLOR@( 2,8)-( 2,12),1:COLOR@( 2,Y)-( 2,Y),5 : RETURN
1250 *C.B : COLOR@(37,8)-(37,12),2:COLOR@(37,Y)-(37,Y),3 : RETURN
1260 '[redacted] SUB (event) [redacted]
1270 *EV.START
1280 COLOR 6:LOCATE 14,11:PRINT EV$(EV)
1290 CMD BGM 0:CMD PLAY "@51 V12 O4 L10 D1.&C<BAB>CDED R2"
1300 CMD BGM 1:CMD PLAY "@58 O4 L9",,"@61 V10 O7 "
1310 COL=6:GOSUB *PAL
1320 LOCATE 14,11:PRINT SPC(12)
1330 EV.START=1 : EV.L=0 : IF EV=1 THEN OP=2 ELSE COL.A=0:COL.B=0
1340 RETURN
1350 '
1360 *EV.END
1370 CMD BGM 0 : CMD PLAY ,,"@12 V7 O2 R3" : CMD BGM 1
1380 COL=3:GOSUB *PAL
1390 EV.START=0 : OP=1 : COL.A=1:COL.B=2
1400 RETURN
1410 '[redacted] SUB(draw) [redacted]
1420 *DRAW
1430 SCREEN 0,3:CLS 3
1440 LINE (94,14)-(544,192),6,B
1450 LINE (95,15)-(543,191),7,BF
1460 FOR X=95 TO 543 STEP 16 : LINE (X,15)-(X,191),5 : NEXT
1470 FOR Y=15 TO 191 STEP 8  : LINE (95,Y)-(543,Y),5 : NEXT
1480 CIRCLE (320,103),344,6,,,-.65 : PAINT (1,100),6
1490 '
1500 KX=280:KY=84 : RESTORE 1810
1510 FOR I=1 TO 4
1520    READ KAN$ : PUT (KX,KY),KANJI(VAL("&H"+KAN$)),PSET,5,7 : KX=KX+16
1530 NEXT : RETURN
1540 '[redacted] SUB(cmd pal) [redacted]
1550 *PAL
1560 FOR I=5 TO 7 : CMD PAL I,VAL("&o"+PAL$(COL)):COL=COL+1 : NEXT : RETURN
1570 '[redacted] ending [redacted]
1580 *ENDING
1590 WHILE INKEY$<>"":WEND : CMD BGM 0 : IF PA=PB THEN GOTO *HIKIWAKE
1600 '
1610 IF PA>PB THEN A=1 ELSE A=2
1620 CMD PLAY "T120 @58 L14 V15 R2 AAAAAAA4A4 L30 AAAAAAAAAAAAAAAAAA8A8"
1630 COLOR=(0,-(A=1)-(A=2)*2)
1640 IF A=1 THEN COL=9:GOSUB *PAL : ELSE COL=12:GOSUB *PAL
1650 IF A=1 THEN WIN$="ｱｵ" ELSE WIN$="ｱｶ"
1660 WHILE INKEY$<>" "
1670    LOCATE -(A=1)*10-(A=2)*24,8:COLOR RND*7:PRINT WIN$+"ﾉ ｶﾁ!!"
1680 WEND : GOTO 40
1690 '
1700 *HIKIWAKE
1710 CMD PLAY "T120 @15 O5 V11 L5 Q4 R2 ABAGFEDEDC8"
1720 COL=15:GOSUB *PAL
1730 WHILE INKEY$<>" "
1740    LOCATE 17,12:COLOR 4:PRINT "ﾋｷﾜｹ..."
1750 WEND : GOTO 40
1760 '[redacted] datas [redacted]
1770 DATA  A3,AAA,A3,AAA,A3,A3 , A3,AAA,A3,AAA,AAA,AAA
1780 DATA ,A ,   ,A ,   ,A ,A  ,,A ,   ,   ,   ,
1790 DATA 045,045,045 , 222,444,111 , 111,111,333
1800 DATA 337,007,557 , 373,070,575 , 000,000,111
1810 DATA 2333,2439,242F,2460
```


★スーファミ，サターン，プレステ，ロクヨン…ときたら，Dreamcastの略称は？私は…。(東京都練馬区・**ドリックと呼ぶMe-Ya24歳**)……
【**影**：私はDCかなぁ。ドリキャスってのはなんかイマイチ…言いにくい。ドリックってのは思いつかなかったな。みんなはどうなんだろ？】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



カニが門番，球はバンバンはねかえるゾ

カニメデ

雨　蛙(25歳)

内　容

・プログラム中にも書かれていますが，カニメデ(Cannymede)を左右に動かし，反射を繰り返す球を撃って，門(gate)に球が当たらないようにします。
・球が門に当たるたびに，門を保護する赤いシールドが一つずつ壊れます。
・wantage で示される値がゼロになると，次のステージに進めます。
・wantage の値は，球が1回反射するたびに一つずつ減ります。
・レベル設定を大きくすれば，重力が大きくなり，クリアが難しくなります。
・ステージが進むと，球の数が増えます。

遊びかた

PC-9801 の MS-DOS上 の BASIC で走ることを想定しています(非DOSのBASICでも，プログラムの一部を変更すれば走らせることができます／後述)。

N88BASIC /E:SOUND と設定し，音楽機能つきで遊べるようにしてありますが，もし音楽機能がついていない機種ならば，1050行の最初で MF=0 にします。

プログラムを RUN すると，遊び方のおおよその説明があります。

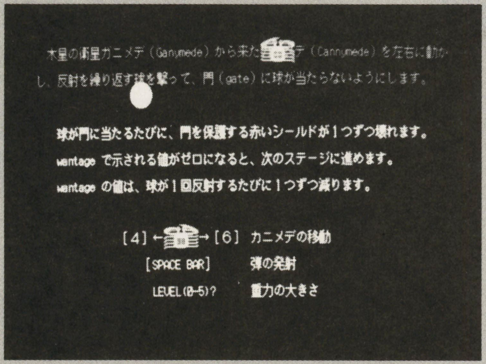
操作方法

カニメデは[4]で左移動，[6]で右移動。弾の発射はスペース・キーです。

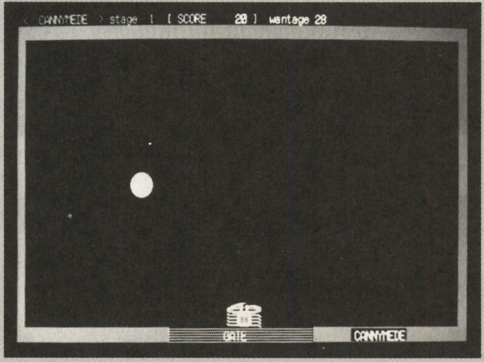
レベル設定では，まず[0](つまり重力なし)で遊んでみてから，[1][2]と上げてみてください。重力がない場合に直線運動していた球が，重力の存在で，放物運動に変化することがわかります。

プログラムのしくみ

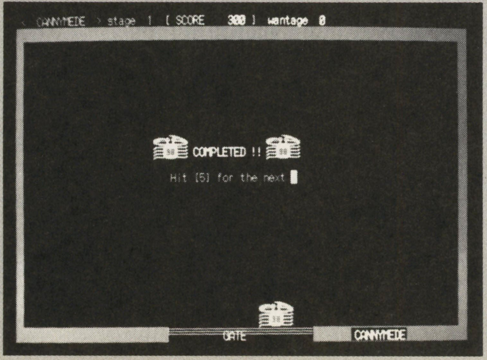
BGMの曲は「小さなクモが」(作詞「雨蛙」，作曲「黒蛙」)で，オリジナルですから，音楽著作権の心配は不要です(「ク



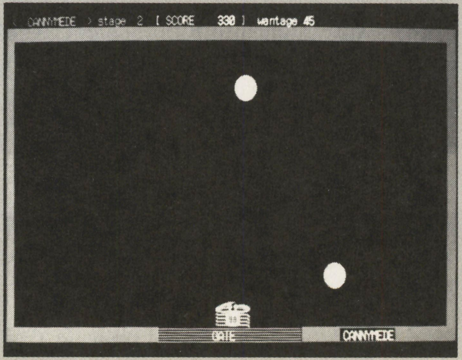
◀《写真1》タイトルで操作方法がわかる親切設計



◀《写真2》反射する球をうまく打ち返して門を守ろう



◀《写真3》一定回数球が反射するとステージ・クリア



◀《写真4》面が進むと球の数が増える。反射の角度をよく見て打ち返そう

《第1表》変数表

MF ………音楽用フラグ	KMAX ……球の全個数
YAC ………球のy方向の加速度	SD …………クリアに必要な残り反射回数
HS…………ハイスコア	DP …………落とした球の回数
SC …………スコア	IM …………ビープ音用長さ
ST …………ステージ番号	C1( )………カニメデ形データ①
TT…………タイムカウンタ	C2( )………カニメデ形データ②
TB…………弾発射用タイムラグカウンタ	BB( )………弾の形データ
TM ………次の発射までの待ちタイム	S( )…………球の形データ
PM ………カニメデの移動スピード	BX( )………弾の位置のx座標
SP …………弾の移動スピード	BY( )………弾の位置のy座標
SH …………弾のスピードの半分	WX( ) ……球の位置のx座標
SQ …………弾のスピードの1/4	WY( ) ……球の位置のy座標
RR …………球の中心と弾との衝突最小距離の2乗	XX( )………球のx方向の速度
JMAX ……場に存在可能な弾の最大数	YY( )………球のy方向の速度

モ」なのに「カニ」ということは深く追及しないで)。

基本に忠実に作りました。およそのアルゴリズムは次のとおりです。

《アルゴリズム》

初期設定

ステージ番号＝0

＊LOOP0

・球の位置ベクトル，初速度ベクトル設定

・カニを描く

・球を描く（1～10個)

タイムカウンタをゼロにする

＊LOOP1

・カニを動かす（移動キーが押されたなら)

・弾を動かす（もし発射された弾があるなら)

・球を動かす

(球が場に1個なら TT が偶数のときのみ動く)

(球が場に2個以上なら，順番に1個ずつ動かす)

・弾を撃つ（場に弾が規定よりも少なく，発射キーが押されたなら)

必要反射回数が1以上で，落とした球の回数が5以下なら ＊LOOP1 へ飛ぶ

・キーバッファクリア，弾を消す

もし，必要反射回数が残っていたなら，ゲーム・オーバー処理に飛ぶ

ステージ・クリアの処理をして入力待ち

＊LOOP0に飛ぶ

・ゲーム・オーバー処理

・球の反射や落下は，球移動処理で行なっています

・弾の球への衝突とそれによる球の軌道変化は，弾移動処理で行なっています。

入力方法と注意点

普通 O（オー）で始まる変数名の使用は望ましくありませんが，ここではフラグとして OK のみ，O（オー）で始まる変数名として使っています。

改造のアドバイスなど

これが初投稿です。

改造するなら，球に弾が当たったとき，球の色を変えると面白いです。また，球の形データを4種類作って，いかにも回転しているように見せる手もあります。

改造については，「黒蛙」が代わって説明します

前者の場合，配列SN(k＝球番号)を用意し，それに当たった回数を入れ，それを参照して色を変える色変化については，S()のデータの代わりに色違いデータとして，S0(),S1()……を用意し，球を描く部分で調整すればよい。

後者の場合，配列SM(k＝球番号)を用意し，移動回数を入れ，値が4になったら0に戻るようにする球の形データとしてR0( ),R1( ),R2( ),R3( )を用意し，移動回数を参照して，描くデータを決める方法がある（ただし，前者と両立させるのは大変)。

CHECKER FLAG

編：球の反射がよくできていますね。急な角度で来られると一発で撃ち返せないのも考えたな，という感じです。

Dr.D：こういった反射ゲームでは45度にしかはねかえらないものが多すぎるゾ！

影：もう少し球よりカニを速く動かしてもいいかなぁ。

再び「雨蛙」です。

最初，カニメデの大きさは今の半分でしたが，投稿者の他の作品と見くらべ，もっと大きくしてよいと思って，今の大きさになりました。

高校生のとき，文化祭用にゲームを作った頃は，マシンのスピードが遅く，こういうプログラムは，マシン語化しないと実用的ではなかったことを考えると，最近の機種はスピードが速くなりました。画面に同時に10個球を出して，それなりの速さで動かせるなんて，驚きです（文化祭のときのゲームも，手直しして，200号記念コンテストに送ってみたいです)。

マシン語だと，タイムカウンタは2バイト変数をインクリメントすればオーバーフローを考慮する必要がありませんが，BASICの整数変数だと32767を超えるとエラーになるので注意が必要でした。

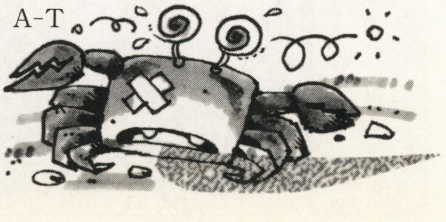
その他

移植者「黒蛙」より

非DOS-BASICの N88-日本語BASIC(86)で走らせる場合，1030 行の CLEAR 文を例えば次のように変更すれば，動きます。

・非DOS版N88-日本語BASIC(86)のための変更部分

```
1030 SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR ,&H7000:DEFINT A-T
```



★競馬であったら嫌な馬の名前ベスト3。1位 カゲノカネナシ 2位 ツネニハタチ 3位 ネサゲヨロシク。(千葉県君津市・**しるばい20歳**)
……【**影**：シメキリチカシとか，ゴショクハッケンとかもやだな，人として。うん。**つぐ美**：…この，ツネニハタチって…なに？】

『カニメデ』のプログラム・リスト

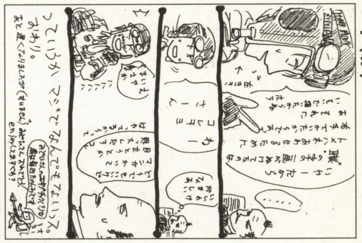
```
1000 '
1010 '  CANNYMEDE   1998/05/10    制作  遊玄会社かゑる屋   雨蛙
1020 '
1030   SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 1000:DEFINT A-T
1040 :
1050   MF=-1:IF MF THEN PLAY ALLOC 255,255
1060 :
1070   DIM C1(271),C2(271),BB(4),BX(6),BY(6),S(200),WX(10),WY(10),XX(10),YY(10)
1080 :
1090   CLS 3:CIRCLE(15,15),15,6:PAINT(15,15),6,6
1100   PUT(7,7),KANJI(&H217A),PSET,2,6:GET(0,0)-(31,31),S:CLS 3
1110   T$=CHR$(0)+CHR$(&H11)+CHR$(&H44)+CHR$(0)+CHR$(&H44)+CHR$(&H11)
1120   BB(0)=2:BB(1)=2:BB(3)=192:BB(4)=-16384
1130   GOSUB *G.CANNY
1140   GOSUB *GUIDE
1150   HS=0:ZP=6.2832:FY=382
1160 :
1170 *START
1180   LINE(0,15)-(639,15),1:LINE(13,33)-(626,FY-1),1,B:PAINT(320,24),T$,1
1190   LINE(0,15)-(639,15),0:LINE(13,33)-(626,FY-1),0,B
1200   LINE(220,FY-1)-(419,399),0,BF:LINE(474,384)-STEP(78,14),0,BF
1210   IF HS>0 THEN LOCATE 60,0:COLOR 4:PRINT USING "HIGH SCORE #####0";HS;
1220   LOCATE 37,24:COLOR 6:PRINT "GATE";:COLOR 7
1230   LOCATE 60,24:PRINT "CANNYMEDE";
1240   LOCATE 1,0:COLOR 4:PRINT "<  CANNYMEDE  >";
1250 :
1260   SP=INT(7200/SW+.5)
1270   YAC=.0035*LV^(2/3)*SP^1.5
1280   SC=0 'score
1290   ST=0 'stage
1300   JMAX=6:IM=150/SP:PM=SP/1.5:TM=100/SP
1310   SH=.5*SP:SQ=.25*SP:RR=(15+SH)^2
1320 :
1330  *LOOP0
1340   ST=ST+1:LOCATE 17,0:COLOR 4:PRINT USING "stage###";ST;:COLOR 7
1350   LOCATE 32,10:PRINT SPACE$(12)
1360   LOCATE 28,12:PRINT SPACE$(20)
1370   LOCATE 28,14:PRINT SPACE$(21)
1380   FOR I=0 TO 5:LINE(220,FY+I*3+2)-STEP(199,0),2:NEXT
1390   KMAX=ST:IF KMAX>10 THEN KMAX=10
1400   FOR K=1 TO KMAX
1410     WX(K)=RND*500+50:WY(K)=48:W=RND*ZP
1420     XX(K)=COS(W)*SP*SQR(ST):YY(K)=SIN(W)*SP*SQR(ST)
1430   NEXT
1440   SD=ST^(2/3)*30:GOSUB *SCORE
1450   AX=300:AY=FY-29:AC=0:GOSUB *CDRAW:AA=AX
1460   GOSUB *BALOON
1470   TT=0:TB=0:DR=0
1480    *LOOP1
1490      TT=TT+1:IF TT>32760 THEN TT=0
1500      TB=TB+1:IF TB>32760 THEN TB=0
1510      GOSUB *CMOV
1520      GOSUB *BMOV
1530      GOSUB *LMOV
1540      GOSUB *SHOOT
1550    IF SD>0 AND DR<6 THEN *LOOP1
1560    OK=0:WHILE OK=0:OK=INKEY$="":WEND
1570    GOSUB *BULLET
1580    IF SD>0 THEN *ENDING
1590    GOSUB *BALOON
1600    A2=AY:AX=200:AY=148:GOSUB *CDRAW:AX=356:GOSUB *CDRAW
1610    LOCATE 32,10:COLOR 7:PRINT "COMPLETED !!";
1620    LOCATE 28,12:COLOR 4:PRINT "Hit [5] for the next ";:COLOR 7
1630    OK=0:WHILE OK=0:OK=(INPUT$(1)="5"):WEND
1640    AX=200:AY=148:GOSUB *CDRAW:AX=356:GOSUB *CDRAW
1650    AX=AA:AY=A2:GOSUB *CDRAW
1660  GOTO *LOOP0
1670 *ENDING
1680   OK=0:WHILE OK=0:OK=(INKEY$=""):WEND
1690   AX=AA:GOSUB *CDRAW
1700   LOCATE 33,10:COLOR 2:PRINT "GAME OVER"
1710   IF SC>HS THEN GOSUB *HISCORE
1720   LOCATE 29,14:COLOR 7:PRINT "Hit [8] for regame ";
1730   OK=0:WHILE OK=0:OK=(INPUT$(1)="8"):WEND:CLS 3
1740   GOTO *START
1750 :
1760 *CMOV
1770    B=INP(&HE0)
1780    IF B=239 THEN AA=AX-PM:AD=1-AC:GOSUB *CRAB
1790    IF B=191 THEN AA=AX+PM:AD=1-AC:GOSUB *CRAB
1800    RETURN
1810 *CRAB
1820    IF AA<10 OR AA>576 THEN AA=AX:AD=AC:RETURN
1830    GOSUB *CDRAW:AX=AA:AC=AD:GOSUB *CDRAW
1840    RETURN
1850 *CDRAW
1860    IF AC=0 THEN PUT(AX,AY),C1,XOR ELSE PUT(AX,AY),C2,XOR
1870    RETURN
1880 *SHOOT
1890    IF TB<TM THEN RETURN
1900    C=INP(&HE9):IF C<>191 THEN RETURN
1910    OK=0:J=0:WHILE OK=0 AND J<JMAX:J=J+1:OK=BX(J)=0:WEND
1920    IF OK THEN BX(J)=AX+22:BY(J)=AY:GOSUB *BDRAW:TB=0:GOSUB *BEE1
1930    RETURN
1940 *BDRAW
1950    BX=BX(J):BY=BY(J):PUT(BX,BY),BB,XOR:RETURN
1960 *BULLET
1970    FOR J=1 TO JMAX
1980       IF BX(J)>0 THEN GOSUB *BDRAW:BX(J)=0:BY(J)=0
1990    NEXT
2000    RETURN
2010 *BMOV
2020    FOR J=1 TO JMAX
2030       IF BX(J)>0 THEN GOSUB *BSETO
2040    NEXT
2050    RETURN
2060 *BSETO
2070    GOSUB *BDRAW
2080    C=POINT(BX(J),BY(J)-SH):BY(J)=BY(J)-SP
2090    GOSUB *BDRAW
2100    IF BY<32 THEN GOSUB *BDRAW:BX(J)=0:BY(J)=0:C=0
2110    IF C>0   THEN GOSUB *HITTING
2120    RETURN
2130 *HITTING
2140    BX=BX(J):BY=BY(J)+SQ:K=0:OK=0
2150    WHILE OK=0 AND K<KMAX
2160       K=K+1:ZX=WX(K)+15-BX:ZY=WY(K)+15-BY:ZZ=ZX*ZX+ZY*ZY:OK=(ZZ<RR)
2170    WEND
2180    IF OK=0 THEN RETURN
2190    GOSUB *BDRAW:BX(J)=0:BY(J)=0
2200    IF ABS(ZY)<1 THEN RETURN
2210    ZZ=-2*SP*ZY/ZZ:XX(K)=XX(K)+ZX*ZZ:YY(K)=YY(K)+ZY*ZZ
2220    RETURN
2230 *BALOON
2240    FOR K=1 TO KMAX:PUT(WX(K),WY(K)),S,XOR:NEXT:RETURN
2250 *LMOV
2260    IF KMAX=1 AND (TT AND 1)=1 THEN RETURN
2270    K=(TT MOD KMAX)+1:GOSUB *LNEXT
2280    PUT(WX(K),WY(K)),S,XOR:PUT(WX,WY),S,XOR
2290    WX(K)=WX:WY(K)=WY
2300    RETURN
2310 *LNEXT
2320    YY(K)=YY(K)+YAC
2330    WX=WX(K)+XX(K):WY=WY(K)+YY(K):F=0
2340    IF WX<10  THEN XX(K)=-XX(K):WX=10 :F=1
2350    IF WX>600 THEN XX(K)=-XX(K):WX=600:F=1
2360    IF WY<32  THEN YY(K)=-YY(K):WY=32 :F=1
2370    IF WY>354 THEN YY(K)=-YY(K):WY=354:GOSUB *DROP
```

★5年ぶりに買いました。そろそろ××になってると思っていましたが…。みんなに愛されてますね。当然僕もその1人です。(静岡市・Heinrich18歳)……【**編**：ベーマガは永遠に不滅…ってことで。**影**：配管なんてないです。私は工事屋さんではないのだから。**編**：……。】

```
2380    IF F>0 THEN SC=SC+F:SD=SD-F:GOSUB *SCORE
2390    RETURN
2400 *DROP
2410    IF WX<206 OR WX>401 THEN RETURN
2420    DR=DR+1:GOSUB *BEE2
2430    I=6-DR:LINE (220,FY+I*3+2)-STEP(199,0),0
2440    RETURN
2450 *SCORE
2460    LOCATE 27,0:COLOR 6:PRINT "[ SCORE         ]";
2470    LOCATE 35,0:COLOR 7:PRINT USING "#####0";SC
2480    LOCATE 45,0:COLOR 5:PRINT "wantage";:COLOR 7:PRINT USING "###";SD
2490    RETURN
2500 *HISCORE
2510    A1=AX:A2=AY
2520    AX=170:AY=184:GOSUB *CDRAW:AX=396:GOSUB *CDRAW
2530    HS=SC:LOCATE 28,12:COLOR 5:PRINT "You get a high score!";
2540    AX=A1:AY=A2
2550    RETURN
2560 *BEE1: BEEP 1:FOR I=1 TO IM*10:NEXT:BEEP 0:RETURN
2570 *BEE2
2580    FOR II=1 TO 5
2590       BEEP 1:FOR I=1 TO IM*5:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO IM:NEXT
2600    NEXT
2610    RETURN
2620 :
2630 *G.CANNY
2640    RESTORE *DATA.C
2650    C1( 0)=48:C1( 1)=30:C1(36)=&H3C3C:C1(45)=&H4242:C1(54)=&H5A5A
2660    C1(63)=&H5A5A:C1(72)=&H3C3C
2670    FOR I=0 TO 29:FOR J=5 TO 7:READ D$:C1(I*9+J)=VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT
2680    C2( 0)=48:C2( 1)=30:C2(36)=&H3C3C:C2(45)=&H4242:C2(54)=&H5A5A
2690    C2(63)=&H5A5A:C2(72)=&H3C3C
2700    FOR I=0 TO 29:FOR J=5 TO 7:READ D$:C2(I*9+J)=VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT
2710    RETURN
2720 *DATA.C
2730    DATA 0000,E07F,0000,0700,00FF,0000,3F00,00F8,0000,FF01,3CFC,80FF
2740    DATA FE07,4342,F8FF,E01F,5BDA,FEFF,FF7F,5ADA,FF03,FFFF,3DBC,FFFF
2750    DATA 80FF,1818,FF01,00F8,3C3C,1F00,FFFF,FFFF,FEFF,FF3F,FFFF,F8FF
2760    DATA FF00,FFFF,00FF,01E0,FFFF,0080,FFFF,FFFF,F8FF,FF3F,FFFF,FEFF
2770    DATA 0300,FFFF,0FC0,03E0,87E1,03C0,FFFF,B7ED,F8FF,FF3F,B7ED,FEFF
2780    DATA 0300,87E1,0FC0,03E0,B7FD,03C0,FFFF,B7ED,F8FF,FF3F,87E1,FEFF
2790    DATA 0300,FFFF,0FC0,03E0,FFFF,03C0,FFFF,FFFF,F8FF,FF3F,FFFF,FEFF
2800    DATA 0000,FC3F,0F00,0000,0000,0300
2810    DATA 0000,FE07,0000,0000,FF00,00E0,0000,1F00,00FC,FF01,3F3C,80FF
2820    DATA FF1F,42C2,E07F,FF7F,5BDA,F807,C0FF,5B5A,FEFF,FFFF,3DBC,FFFF
2830    DATA 80FF,1818,FF01,00F8,3C3C,1F00,FF7F,FFFF,FF1F,FFFF,FFFF,FCFF
2840    DATA FF00,FFFF,00FF,0100,FFFF,0780,FF1F,FFFF,FFFF,FF7F,FFFF,FCFF
2850    DATA 03F0,FFFF,00C0,03C0,87E1,07C0,FF1F,B7ED,FFFF,FF7F,B7ED,FCFF
2860    DATA 03F0,87E1,00C0,03C0,B7FD,07C0,FF1F,B7ED,FFFF,FF7F,87E1,FCFF
2870    DATA 03F0,FFFF,00C0,03C0,FFFF,07C0,FF1F,FFFF,FFFF,FF7F,FFFF,FCFF
2880    DATA 00F0,FC3F,0000,00C0,0000,0000
2890 :
2900 *GUIDE
2910   SW=0:X$=TIME$:WHILE X$=TIME$:WEND:X$=TIME$:WHILE X$=TIME$:SW=SW+1:WEND
2920   IF MF THEN PLAY "mb@13t12018","mb@1318"
2930   IF MF THEN GOSUB *MPLAY:ON PLAY(1,0) GOSUB *MPLAY:PLAY ON
2940   COLOR 4
2950   PUT(336,8),C1,PSET:PUT(154,60),S,PSET:PUT(200,232),C2,PSET
2960   LOCATE 4, 1:PRINT "木星の衛星ガニメデ(Ganymede)から来たカニメデ(Cannym
ede)を左右に動か"
2970   LOCATE 2, 3:PRINT "し、反射を繰り返す球を撃って、門(gate)に球が当たらな
いようにします。"
2980   COLOR 7
2990   LOCATE 6, 7:PRINT "球が門に当たるたびに、門を保護する赤いシールドが1つず
つ壊れます。"
3000   LOCATE 6, 9:PRINT "wantage で示される値がゼロになると、次のステージに進め
ます。"
3010   LOCATE 6,11:PRINT "wantage の値は、球が1回反射するたびに1つずつ減ります
。"
3020   COLOR 5
3030   LOCATE 17,15:PRINT "[4]←      →[6] カニメデの移動"
```

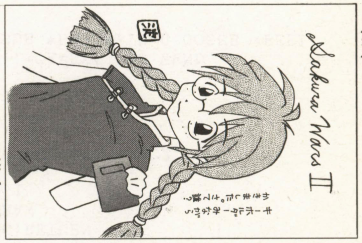
```
3040   LOCATE 17,17:PRINT "     [SPACE BAR]       弾の発射
3050   LOCATE 40,19:PRINT "重力の大きさ"
3060   LOCATE 23,19:PRINT "LEVEL(0-5)? ";
3070   OK=0:WHILE OK=0:X$=INPUT$(1):OK=INSTR("012345",X$):WEND:PRINT X$:LV=OK-1
3080   COLOR 7:CLS 3
3090   RETURN
3100 :
3110 *MPLAY
3120  PLAY STOP
3130  PLAY "o5g.e16f.g16 f.e16d.c16"          ,"o3c.g16e.g16f.o4c16o3a.o4c16"
3140  PLAY "o4b.o5c16 d.o4b16 o5c.e16 o4g.r16","o3g.o4d16o3b.o4d16o3c.g16e.g16"
3150  PLAY "o4a.b16o5c.d16 e.e16g.g16"        ,"o3f.o4c16o3a.o4c16o3c.g16e.g16"
3160  PLAY "o5f.g16f.e16 d.e16d.r16"          ,"o3f.o4c16o3a.o4c16o3g.o4d16o3b.o
4d16"
3170  PLAY "o5e.e16e.g+16a4.r8"               ,"o3e.b16g+.b16o2a.o3e16c.e16"
3180  PLAY "o5e.e16e.d16c4.r8"                ,"o3e.b16g+.b16o3c.g16e.g16"
3190  PLAY "o5e.e16e.g+16a4.r8"               ,"o3e.b16g+.b16o2a.o3e16c.e16"
3200  PLAY "o5b.b16b.a16g+4.r8"               ,"o3e.b16g+.b16o3e.b16g+.b16"
3210  PLAY "r2"                               ,"o3e.b16g+.b16"
3220 :
3230  PLAY "o5g.e16f.g16 f.e16d.c16"          ,"o3c.g16e.g16f.o4c16o3a.o4c16"
3240  PLAY "o4b.o5c16 d.o4b16 o5c.e16 o4g.r16","o3g.o4d16o3b.o4d16o3c.g16e.g16"
3250  PLAY "o4a.b16o5c.d16 e.e16g.g16"        ,"o3f.o4c16o3a.o4c16o3c.g16e.g16"
3260  PLAY "o5f.g16f.d16 o4b4o5d4"            ,"o3f.o4c16o3a.o4c16o3g.o4d16o3b.o
4d16"
3270  PLAY "o5c2r2"                           ,"o3c.g16e.g16c2"
3280  PLAY ON
3290  RETURN
```

評…っていうかマジで何ですか？(影)



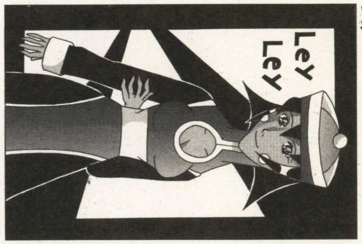
by ZAXたに

評…キーホルダー…いいなぁ…(影)



by 椎本YOD

評…ダークな感じです(つぐ美)

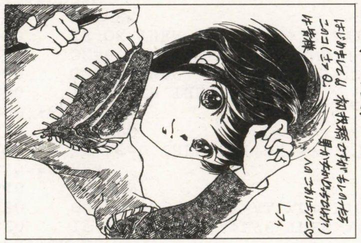


by AKiYO

評…ポーズとって描いたんだ(つぐ美)

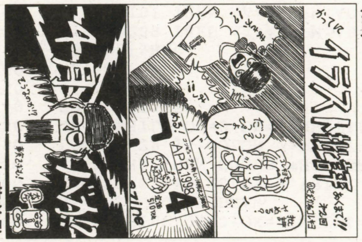
by 藤河てい

評…裏に住所・名前を書いてね…(つぐ美)



by レフィ

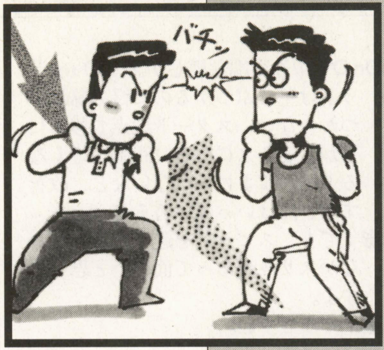
評…みんなヒヤヒヤしました(編)



by 加藤義啓

★この雑誌の本体価格が「486円」なのもパソコン・ユーザーの心をくすぐりますね。(山形県鶴岡市・**井上雄平15歳**)……【**影**：くすぐりまくられて笑いが止まらず，呼吸困難に陥った人がいたなぁ…(遠い目)。**つぐ美**：それ，かなり違う気がするわ…。**影**：そう？】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



攻守が切り替わるアクション・ゲーム

スパークス

SPARKS

萩原　大輔(17歳)

GREETING

こんにちは。萩原大輔です。今回は，この前に「もう一歩のところでしたで賞」を受賞した「SPARK　LORDS」の一部だけを取り出したゲーム，「SPARKS」をお送りします。

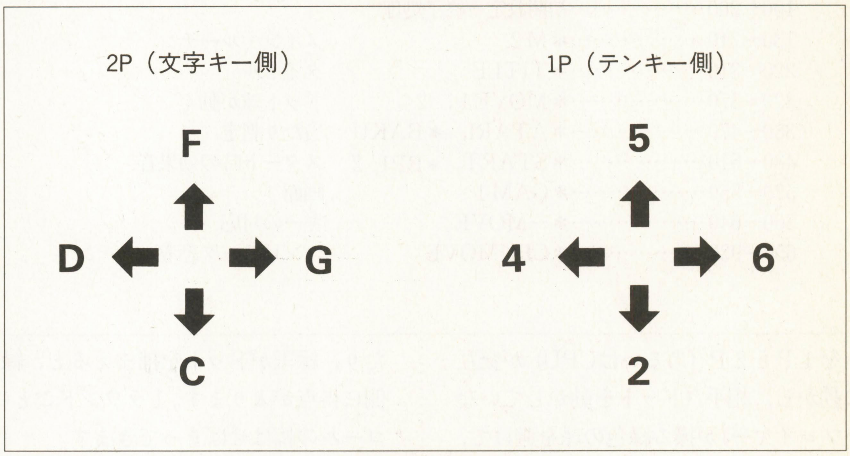
HOW TO START

まずは，ともかくリストを打ち込みましょう。セーブしたら，そのままRUN。なおゲーム中は，つねにCAPSをロックしていてください。

RULE

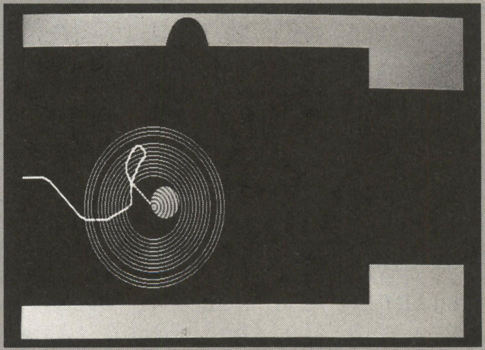
操作方法は，**第1図**を参照してください(他のゲームは上が8やRですが，このゲームは5とFです)。注意してください。注意することは，二つのキーを同時に押しても，反応がないことです(斜めには進めません)。BASICプログラムをやっている人はわかると思いますが，INP関数を使っているためにこうなりました。

ルールは，至って簡単。3×3のドッ

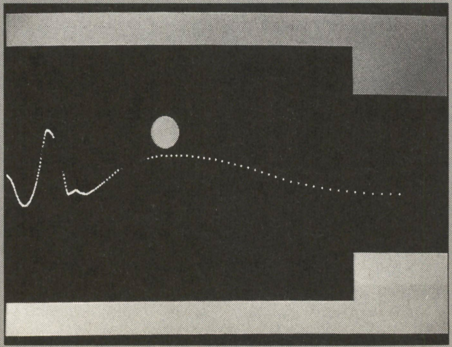


《第1図》操作方法

◀《写真1》守りと攻めが順番に切り替わるゾ。対戦が熱い！



◀《写真2》影：くそっ，やられた〜　編：私の鉄壁の守りを抜けるなんて10年早いですよ



◀《写真3》影：鉄壁の守り破れたりっ！　編：くそー，逃げ足だけは速いですね(笑)

★たしか，8月号は「影さんのマイコンBASICマガジン」になっているんですよね。(95年8月号の85ページをみたまえ)(埼玉県飯能市・岩崎泰隆16歳)……【編：ベーマガは永遠にベーマガです，ということで…。影：私の野望は失敗に終わってしまったのだ…。くすん。】

《第１表》変数表

WA	ウエイト用	OV	試合終了用
KN	慣性用	GN	ゲームモード
X(0〜1),Y(0〜1)	0＝ドット，1＝玉の座標	PL	プレイヤー番号
XX!(0〜1),YY!(0〜1)	0＝ドット，1＝玉の慣性	Z	CPU思考パターン
RX,RY	座標の修正用	Q	プレイヤーの動かすもの，0…ドット，1…球
BTL	ラウンド数	BP	効果音用
W	ウエイト	A,B,C,A＄,他	雑用
WI	1P側の得点		

《第２表》サブ・ルーチン表

100〜200	初期設定＋終了処理	
130〜210	＊M２	メイン・ルーチン
220〜310	＊TITLE	タイトル
320〜370	＊MOVE１，２	ドット球が動く
380〜470	＊ATARI，＊BAKU	当たり判定
480〜510	＊START，＊BP1，2	スタート時の効果音
520〜550	＊GAM１	画面
560〜640	＊〜MOVE	キーの対応
650〜930	＊CPUMOVE	コンピュータ思考ルーチン

トを１Ｐと２Ｐ（あるいはCPU）が交互に動かし，相手（ドットを動かしていないプレイヤー）が操る緑色の球を避けて，画面右端まで行くという単純なゲームです。なお，球とドットには，慣性が働いています。

最初は１Ｐがドットを動かします。ドットが青く光っているときは１Ｐ，赤く光っているときは２Ｐ（あるいはCPU）がこれを動かします。

全９ラウンドで，ドットが右端まで行けばドット側に，ドットが壁にぶつかったり，緑玉がドットを捕まえると，緑玉側に得点が入ります。１ラウンドごとに，ゴールの幅はせばまってきます。

CPUは，はっきり言って（300行も取っているくせに）弱いです（それでも格好つけるために入れた)。どうか，こいつを改造してやってください。

ETC

けっこう奥が深いゲームです。ウエイトは，110行のWA，慣性の値はKNを自分のマシンに置き換えてそれぞれ変えてください。僕のマシンは，PC-9801DA（CPU386，20MBという今や化石のようになったマシン）です。

ＣＰＵとは別に戦わなくてもよい，という方，610行と650行以降を，ばっさりと切り落とし，タイトルをちょいといじくりましょう。詳しくは計算していませんが，おそらく500行以内に収まるでしょう。

前身である「SPARK LORDS」は，○ライ○棒と鬼ごっこと，このゲームの三つがそろっておとくなゲームでしたが，リストが長すぎたのでしょう。その三つのゲームのなかで，このゲームが，友人たちに最もうけたので，単独に送ることにしました。リストは半分程度になりました。

最後に一つ。センター試験のBASICの問題がとても楽（らく）で，とってもうれしいです。BASICをやっていてよかったなと思う受験生の今日この頃でした。

CHECKER FLAG

Dr.D：中途半端な感じがするのぉ。ドットは壁にぶつかるのに緑の球はぶつからない，スタート地点で後ろに下がるとミスになる，距離が近くなると絶対によけられないなど，改善すべき点はいっぱいあるぞ。

影：でも，スピードを速くするとなかなかスリルがあって面白いと思いますよ。

編：そうですね。

『SPARKS』のプログラム・リスト

```
100 CLS 3:DEFINT A-Z:WIDTH 80,25:COLOR:COLOR ,,,,2:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE ,,0,1
110 WA=200:Y(0)=199:Y(1)=199:KN=5:GOSUB *TITLE:IF GN<>0 THEN GOSUB *M2
120 CLS 3:COLOR:COLOR 7:CONSOLE ,,1,1:PRINT "またやってくれよ！！":END
130 *M2:CLS 3:FOR BTL=1 TO 9:CLS 2:GOSUB *GAM1:X(1)=400:Z=RND(1)*2+1
140 GOSUB *START:IF BTL MOD 2=1 THEN PL=0 ELSE PL=1
150 WHILE OV=0 AND X(0)<640:GOSUB *ATARI:GOSUB *MOVE1:GOSUB *MOVE2
160 FOR W=0 TO WA:NEXT W:WEND
170 IF (OV=0 AND (BTL MOD 2)=1) OR (OV=1 AND (BTL MOD 2)=0) THEN WI=WI+1
180 OV=0:FOR A=0 TO 1:X(A)=0:Y(A)=199:XX!(A)=0:YY!(A)=0:NEXT A,BTL
190 GOSUB *GAM1:LOCATE 30,12:IF WI=>5 THEN PRINT "1P WON" ELSE PRINT "2P WON"
200 IF INKEY$<>"" THEN 200 ELSE LOCATE 28,13:PRINT "HIT SPACE KEY"
210 IF INKEY$=" " THEN 110 ELSE 210
220 *TITLE:'────────────────────────タイトル──────────────
230 CLS 3:COLOR 7:A$="ＳＰＡＲＫＳ":FOR A=0 TO 5
240 PUT@(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,A+2,1)))),PSET,6,0:FOR B=0 TO 16
250 FOR C=0 TO 16:P=POINT(C,B):LINE(C+A*58+149,B*5+20)-STEP(-9,390),P
260 NEXT C,B,A:LOCATE 27,12:PRINT "１／１Ｐ ＶＳ ＣＰＵ"
270 LOCATE 27,14:PRINT "２／１Ｐ ＶＳ ２Ｐ"
280 LOCATE 27,16:PRINT "０／ Ｅ Ｘ Ｉ Ｔ  "
290 LOCATE 30,21:INPUT "Choose Game Mode";GN
```


★パジャマでコンビニ行きました。イナカ者なので大丈夫。（新潟県南魚沼郡・曳田太一18歳）……【影：パジャマ……パジャマでオジャマ。編：影さーん。影：はぅ？編：ふぅ。いえ，いいんですけど。原稿終わらせてもらえれば。影：ピカチュウパジャマが欲しいなぁ。】

```
300 IF GN>=0 AND GN<=2 THEN 310 ELSE 290
310 COLOR 1:OV=0:WI=0:PL=0:RETURN
320 *MOVE1:'──────────────────────────────────判定──────────────
330 LINE(X(0),Y(0))-STEP(2,2),6,BF:Q=0:ON PL+1 GOSUB *OPMOVE,*TPMOVE
340 LINE(X(0),Y(0))-STEP(2,2),PL+1,BF:RETURN
350 *MOVE2
360 CIRCLE(X(1),Y(1)),20,0,,,,F:Q=1:ON PL+1 GOSUB *TPMOVE,*OPMOVE
370 CIRCLE(X(1),Y(1)),20,4,,,,F:RETURN
380 *ATARI
390 RX=(X(0)+(XX!(0)/KN)):RY=(Y(0)+(YY!(0)/KN))
400 ON -(POINT(RX-1,RY-1)=4 OR POINT(RX+3,RY+3)=4) GOSUB *BAKU
410 ON -(POINT(RX+3,RY-1)=4 OR POINT(RX-1,RY+3)=4) GOSUB *BAKU
420 ON -(X(0)<0) GOSUB *BAKU
430 RETURN
440 *BAKU
450 FOR A=5 TO 100 STEP 5:FOR B=100 TO A STEP -5:CIRCLE(RX,RY),B-5,0
460 CIRCLE(RX,RY),B,6:NEXT B,A:FOR A=100 TO 0 STEP -1:CIRCLE (RX,RY),A,7:NEXT
470 FOR A=100 TO 0 STEP -1:CIRCLE(RX,RY),A,0:NEXT:OV=1:RETURN
480 *START:'──────────────────────────────出力関係──────────────
490 FOR A=0 TO 2:GOSUB *BP1:FOR I=0 TO WA*20:NEXT I,A:GOSUB *BP2:CLS 1:RETURN
500 *BP1:FOR BP=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:RETURN
510 *BP2:FOR BP=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:RETURN
520 *GAM1
530 LINE(0,0)-(639,40),4,BF:LINE(0,399)-(639,360),4,BF:R=RND(1)
540 LINE(500,0)-(639,100+BTL*10-20),4,BF:LINE(500,399)-(639,300-BTL*10+20),4,BF
550 COLOR 7:LOCATE 3,10:PRINT WI;"-";BTL-WI-1:RETURN
560 *OPMOVE
570 XX!(Q)=XX!(Q)+(255-INP(&HE0)=16)-(255-INP(&HE0)=64):X(Q)=X(Q)+(XX!(Q)/KN)
580 YY!(Q)=YY!(Q)+(255-INP(&HE0)=32)-(255-INP(&HE0)=4):Y(Q)=Y(Q)+(YY!(Q)/KN)
590 RETURN
600 *TPMOVE
610 ON GN GOTO 650
620 XX!(Q)=XX!(Q)+(255-INP(&HE2)=16)-(255-INP(&HE2)=128):X(Q)=X(Q)+(XX!(Q)/KN)
630 YY!(Q)=YY!(Q)+(255-INP(&HE2)=64)-(255-INP(&HE2)=8):Y(Q)=Y(Q)+(YY!(Q)/KN)
640 RETURN
650 *CPUMOVE:ON Q+1 GOTO 750,660
660 ON Z GOTO 720,670
670 IF X(0)<X(1) THEN XX!(1)=XX!(1)+(XX!(1)=>-KN):GOTO 690
680 XX!(1)=XX!(1)+1:GOTO 710
690 IF ABS(Y(0)-Y(1))=<60 THEN R=RND(1)*4-2:YY!(1)=YY!(1)+R:GOTO 740
700 YY!(1)=SGN(Y(0)-Y(1))+YY!(1)
710 YY!(1)=YY!(1)+SGN(200-Y(1)):GOTO 740
720 IF X(0)<X(1) THEN XX!(1)=XX!(1)-1 ELSE XX!(1)=XX!(1)+1
730 YY!(1)=SGN(Y(0)-Y(1))+YY!(1)
740 X(Q)=X(Q)+(XX!(Q)/KN):Y(Q)=Y(Q)+(YY!(Q)/KN):RETURN
750 ON Z GOTO 760,870
760 ON -(X(0)<X(1)) GOTO 800
770 IF ABS(200-Y(0)) THEN YY!(0)=YY!(0)+SGN(200-Y(0)):GOTO 790
780 YY!(0)=YY!(0)-SGN(200-Y(0)):XX!(0)=XX!(0)+1:GOTO 740
790 XX!(0)=XX!(0)+1:GOTO 740
800 ON (X(0)<=490)+1 GOTO 870
810 ON (X(0)<=X(1)-20)+1 GOTO 850
820 XX!(0)=XX!(0)-(XX!(0)=<KN)
830 IF ABS(Y(0)-Y(1))>45 THEN YY!(0)=YY!(0)-KN*SGN(YY!(0)):GOTO 740
840 YY!(0)=YY!(0)+((Y(1)-200>0)*2+1):GOTO 740
850 IF ABS(Y(0)-Y(1))>=50 THEN 770 ELSE XX!(0)=XX!(0)-SGN(XX!(0))
860 YY!(0)=YY!(0)-SGN(Y(1)-Y(0)):GOTO 740
870 ON -((X(0)>X(1)) OR XX!(0)>KN*2) GOTO 770
880 IF ABS(Y(0)-Y(1))<(10-BTL)*20 THEN XX!(0)=KN:ELSE XX!(0)=XX!(0)+1:GOTO 740
890 ON (X(1)-X(0)<90)+2 GOTO 920,900
900 A=KN*SGN(200.1-Y(1)):ON (A=YY!(0))+2 GOTO 740,910
910 IF YY!(0)=0 THEN YY!(0)=A:GOTO 740 ELSE YY!(0)=0:GOTO 740
920 ON (ABS(Y(1)-Y(0))<(10-BTL)*10)+2 GOTO 930,770
930 XX!(0)=0:YY!(0)=YY!(0)+SGN(Y(0)-Y(1)):GOTO 740
940 '────────────────────御疲れ様です。
```


★友達のパソコンに続き、弟のパソコンも自作しました。今度は自分のパソコンを作ろうかな？（島根県大原郡・**福島真吾19歳**）……【**影**：予行練習は完璧だな。安心して自分用のパソコンを自作できるってもんだ。**つぐ美**：感心してないで、影さんもパソコン自作するのよ？】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

ボムを避けつつターゲットを集めよう

GLOBE(グローブ)

道植　洋介(14歳)

内　容

自機（グローブ）を上下に操作して，紫玉（ボム）を避けつつ緑玉（ターゲット）を取るというゲームです。

遊びかた

テンキーの⊟，⊡でグローブを上下に動かせます。ターゲットは取るごとに入る点数が上がりますが，ボムにぶつかると元に戻ります。3回ボムにぶつかるとゲーム・オーバーです。スペース・キーでリプレイできます。それから，スコアがハイスコア以上だとグローブは左に，未満だと右に進みます。

改造のアドバイス

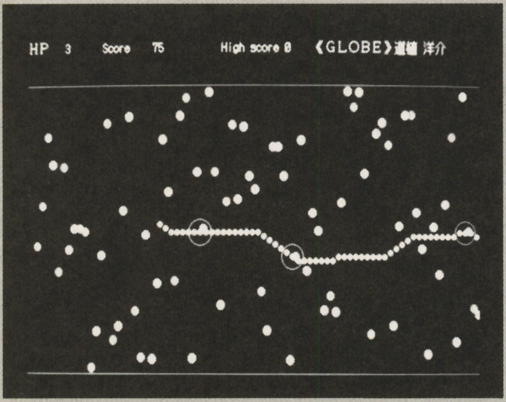
50行の始めに'（REM）を付けると，グローブの進む方向が変わらなくなります。人とスコアを競うときはこうしたほうがよいでしょう。

最後に

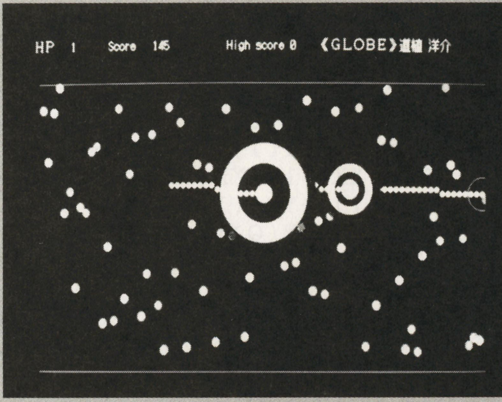
BASICを始めて1年になります。

《第1表》変数表

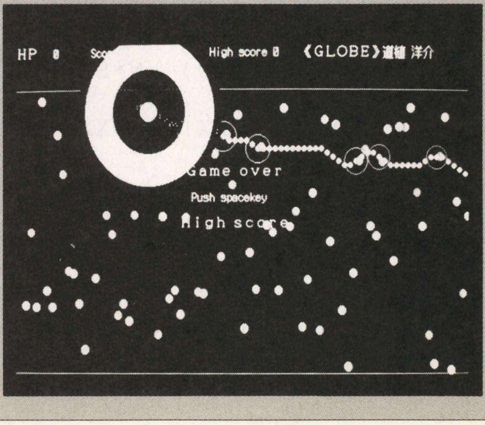
X,Y	グローブ座標
S!	スコア
H!	ハイスコア
H	ヒットポイント
P,O	当たり判定用
R	スクロール用
B	玉の出てくるX座標
U	ターゲットを取ったときに入る点数
K	キー反応用
A	自機，爆発の色（H+4）
I	ループ用
W!	ウエイト



▲《写真1》ボムをかいくぐってターゲットを取ろう。スピードを上げてプレイするとスリリングだ



◀《写真2》ボムにぶつかると派手に爆発して痛そうだ。ドカーン!



◀《写真3》3回ボムに当たるとゲーム・オーバー

★一番最初にOFコーナーから読みますが，他の人はどうなんでしょうか。一度統計をとってみてくれませんか。(大阪府羽曳野市・渡辺和紀22歳)……【影：愛読者カードのよかった記事の欄にOFって書いてもOKってこと知ってるかな？最初に読む人はOFコーナーをよろしく！】

このゲームは7か月位前に作ったものを投稿用に改良したものです。ウエイトは，50行の始めに'を付けた場合，始めてから最初の球のXの座標のところにつくまで2.5秒ほどです。20行のW!の値を変えて調節してください。

★参考にしたもの

・ベーマガ1997年10月号「Groove on!!」吉村直繁さん

《第2表》プログラム

10〜30	………初期設定	
40	………………玉表示	メイン
50	………………逆スクロールするか？	メイン
60	………………スクロール&グローブ移動	メイン
70〜90	………壁表示&当たり判定	メイン
100	………………グローブ，ヒットポイント，スコア表示	メイン
110	………………ゲーム・オーバー？	メイン
120	………………ウエイト	
130〜140	……ゲーム・オーバー処理	
150	………………キー入力待ち	

CHECKER FLAG

編：いわゆるワンキー・ゲームっぽいものですが，派手に爆発するのがワンポイントありますね。

Dr.D：本当にちょっとしたことでもゲームは変わるもんじゃな。ウエイトを調節して速めのスピードでプレイすると面白いゾ。

影：向きが変わるのはゲーム中でもいいかも。あと，上下左右に変わるとスリリングになるんじゃないかなぁ。

『GLOBE』のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE,25,0,1:DEFINT A-Z:COLOR:COLOR 7,,,,1:CLS 3
20 W!=6000:R=8:H=3:S!=0:Y=180:U=10:X=195:B=630:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))
30 LOCATE 35,0:PRINT"High score";H!;"  《ＧＬＯＢＥ》道植 洋介":COLOR=(2,3000)
40 CIRCLE(B,RND*340+54),5,RND+3,,,,F
50 IF S!=>H! THEN R=-8:B=7
60 ROLL,R:K=INP(225):Y=Y+(K=239)*5-(K=191)*5+(Y>397)*9-(Y<54)*6+U*-(U<200)¥50
70 A=H+4:LINE(-1,53)-(640,398),2,B:P=POINT(X+3,Y+3):O=POINT(X+3,Y-3)
80 IF P=3 OR O=3 OR P=2 OR O=2 THEN H=H-1:U=10:FOR I=0 TO 30*(3-H):BEEP 1:CIRCLE
(X,Y),I,A:FOR J=0 TO W!/3:NEXT:CIRCLE(X,Y),30*(3.4-H)-I,0:BEEP 0:NEXT
90 IF P=4 OR O=4 THEN S!=S!+U:U=U+1:BEEP:CIRCLE(X,Y),U,1
100 CIRCLE(X,Y),3,A,,,,F:LOCATE,0:PRINT USING"ＨＰ  #     Score######";H;S!
110 IF H=0 THEN BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 130
120 FOR I=0 TO W!:NEXT I:GOTO 40
130  LOCATE 31,9:PRINT"Ｇａｍｅ ｏｖｅｒ":LOCATE 32,11:PRINT "Push spacekey"
140  IF H!<=S! THEN H!=S!:LOCATE 30,13:PRINT"Ｈｉｇｈ ｓｃｏｒｅ"
150  ON 2+(INP(233)=191)GOTO 10,150
```

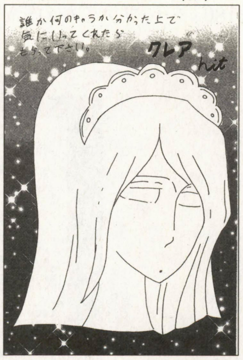
評…みんなに読んでほしいことじゃな(Dr.D)

by おーすん

評…SEGA SEGA うれしいよね(つぐ美)

by BLUE HAWK

評…裏のカボチャが…(影)



by hit

評…まだ学生服なのか？

by がるういる

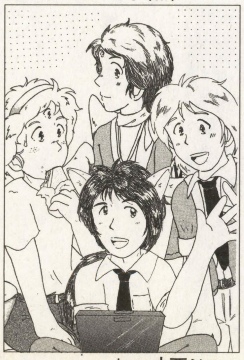
評…P.N.なんて読むの？(つぐ美)

by 楸

評…コレキヨさん見てますか？(編)

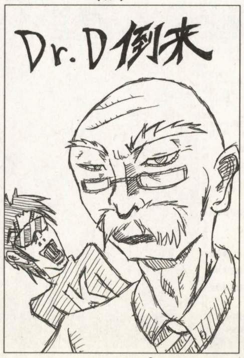
by いづな晶

評…うーん…耳？(影)



by 中西ジロー

評…ひぃ〜(影)



by パール・マメ

評…こちらこそ(編)

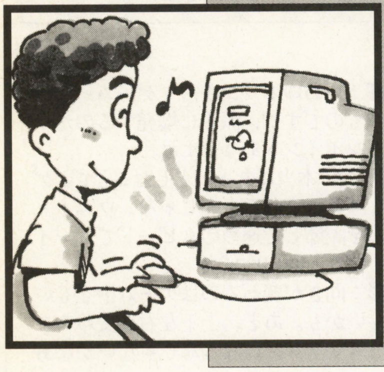
by 月代銀猫→月夜見猫

評…私なんかどうかな…(影)

by Cocofille

★OFコーナーに載るコツはなんですか？影さんにパソコンを生け贄に捧げることですか？(島根県大田市・長田繁幸15歳)……【影：パソコン？いらないよ。一応たりてるし。コツ…ねぇ。なんか，こうビビッっとくるものがあればOKかな？電波がくるようなやつ(笑)】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



超コンパクトなマウスカーソル・エディタ

マウスカーソルメイカー Ver.1.2

今治西高1年5組 村尾卓哉(15歳)

STORY

西暦200X年……地球は，やる気エネルギー（？）が失われ，もはや手のうちようがなくなっていた。そこで，1人の青年が，一つのプログラムを作り上げたのだった……。

内 容

えーっと。内容は，無いよう..シーン..まあ，それはさておき説明します。前のストーリーは，気にしないでください(一度かっこよく決めたかったもんで)。マウスカーソルを作るものです。もちろん，これはDOS-BASICでしか使えません。マウスで画面内のマスをぬって作ります。

RTが，「SAVE」で，SPが，「全クリ」です。SAVEのときに，そのままRTで決定すると，「MOUSE.MCD」というファイルが，自動作成されます。ちなみに，MCDは，M（マウス）C（カーソル）D（データ）の略です。

《第1表》プログラムの説明

10〜20	……初期設定
30〜70	……MAIN
80〜100	……マスの形成
110〜120	……画面からのDATA取得
130〜160	……2進数DATAから16進数DATAへの変換
170〜180	……ファイルのSAVE

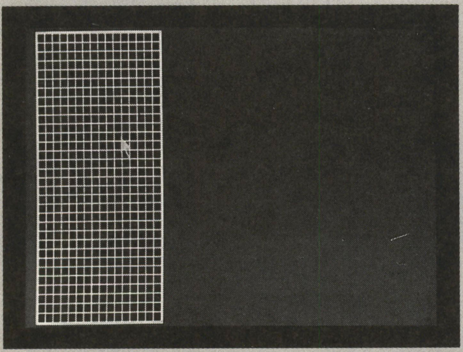
使いかた

リスト1は，メイン・プログラムです。打ち込んでRUNするだけです（たぶん，それでいいと思います）。

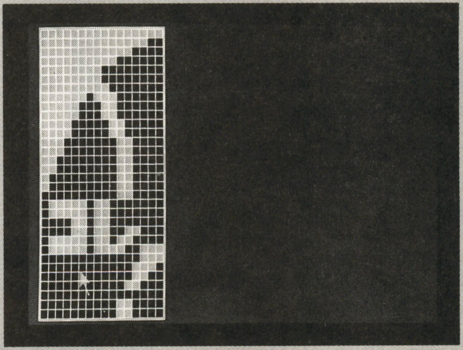
リスト2は，マウスを使うプログラムに組みこんで，初期設定でGOSUB ＊Mとしてください。これも打ち込んでRUNするだけです（…といっても3行ですから）。

《第2表》変数

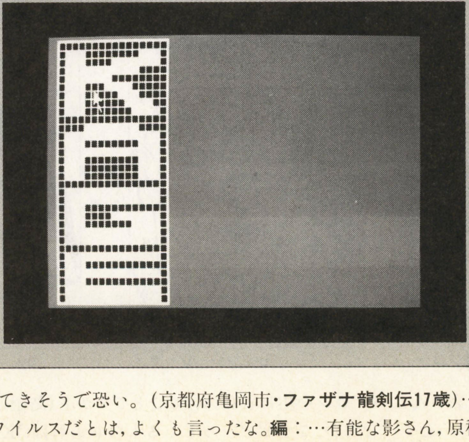
A$( )	……2進数DATA格納用
A(110行)	……2進数DATA取得用
B,C,D,F,H etc.	…2進数DATA変換用
I,J	……ループ用



◀《写真1》画面はシンプルだが使いやすいマウスカーソル・エディタ



◀《写真2》こんな感じにドットを打ってカーソルを作ろう



◀《写真3》影：がハハハハ。私も作ってみたぞ つぐ美：どこがカーソルなのよっ！

★「影さん」という名のウイルスが出てきそうで恐い。(京都府亀岡市・ファザナ龍剣伝17歳)……【編：編集部にはもう寄生してますが…。影：なにおう！有能な私を指してウイルスだとは，よくも言ったな。編：…有能な影さん，原稿は？影：う……持病の知恵熱がっ…！】

私ごと

私ごとですが，この前，このVER 1を投稿したところ,「今月はもう一歩のところでしたで賞」になりました。'98年5月号に載っているので確認（?）しておいてください。でも，前のは，機能性には欠けますが，短さでは負けないと思います（誰に?）。**リスト1**のメインが5行で，後はカーソルの形のデータ32行だけだったのになぁ……。

今回は，SAVE機能と直接データを打ち込まない機能が付いています。それに，見にくいですが，たったの19行なので，BASICを始めたばかりの人でも，30分～1時間ぐらいで打ち込めるでしょう。

このプログラムは,「誰にでも打ち込める」ということを考えて作りました。マウスを使うプログラムを作ろうとしている人は「短くてシンプル」なので，ぜひ，使ってください。

ベーマガを読み出して4年ぐらいになります(BASICを始めたのは，8歳からですが）。自分より年下の人のプログラムが載っていると，なぜかイライラするときってありますよねぇ。もしかしたら，この僕も……!?

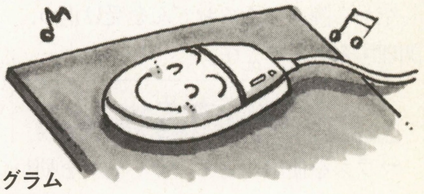
さいごに

このプログラムって1年前ぐらいによく似たものがあったような気もしますが，今度の私の作ったのはとっても短くて，**リスト2**もついているので，このほうが格別良いと思います。ただ良いところは盗めっていうので，画面構成を参考にさせていただきました（感謝！?）。

CHECKER FLAG

編：コンパクトさと機能面のバランスがうまいですね
影：エディット画面は真ん中でもいいんじゃないかなぁ
Dr.D：ドットを消すときの動作が怪しいゾ。それほど気にならないが，さらに完璧に作り上げてほしい

あと，パソコン教室になんと!!「ベーマガ」がありました。というわけで，3年B組じゃないんですけど，名前に1年5組をつけました（学校の先生が，見ていてくれたら光栄です)。



《リスト1》『マウスカーソルメイカーVer1.2』メイン・プログラム

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,9,,,2:SCREEN 3:CLS 3
20 MOUSE 0:MOUSE 4,21,9,211,391:DIM A$(31):GOSUB *MASU:COLOR=(1,&HF00)
30 IF I$=CHR$(13) THEN GOSUB *S ELSE IF I$=" " THEN GOSUB *MASU
40 IF MOUSE(2,1)=0 AND MOUSE (2,2)=0 THEN MOUSE 1,,,1
50 IF MOUSE(2,1)=1 THEN MOUSE 1,,,0:PAINT(MOUSE(0),MOUSE(1)),1,7
60 IF MOUSE(2,2)=1 THEN MOUSE 1,,,0:PAINT(MOUSE(0),MOUSE(1)),0,7
70 FOR I=0 TO 2:NEXT I:I$=INKEY$:IF I$="" THEN GOTO 30 ELSE MOUSE 1,,,0:GOTO 30
80 *MASU:LINE(18,6)-(214,394),7,BF,0:LINE(20,8)-(212,392),7,B
90 FOR I=0 TO 15:LINE(20,8+(I*24))-STEP(192,12),7,B:NEXT I
100 FOR I=0 TO 7:LINE(20+(I*24),8)-STEP(12,384),7,B:NEXT I:RETURN
110 *S:FOR J=0 TO 31:FOR I=0 TO 15:A=POINT(21+(I*12),21+(J*12))
120 A$(J)=A$(J)+HEX$(A):NEXT I:NEXT J:FOR A=1 TO 32:FOR B=1 TO 2:FOR C=1 TO 2
130 D$=MID$(A$(A-1),(B*8+C*4-11),4):F=0:FOR D=1 TO 4
140 F=F+(VAL(MID$(D$,D,1))*(2^(4-D))):NEXT D:C$(H)=C$(H)+HEX$(F)
150 NEXT C:C$(H)=C$(H)+",":NEXT B:IF A MOD 8=0 THEN H=H+1
160 NEXT A:FOR A=0 TO 3:C$(A)=LEFT$(C$(A),47):NEXT A
170 CLS 3:INPUT "ファイル名（拡張子ナシ）";F$:CLS:IF F$="" THEN F$="MOUSE"
180 OPEN F$+".MCD" FOR OUTPUT AS #1:FOR A=0 TO 3:PRINT #1,C$(A):NEXT:CLOSE #1
```

《リスト2》『マウスカーソルメイカーVer1.2』組み込み用プログラム

```
10 *MOU:M$="":F$="MOUSE":OPEN F$+".MCD" FOR INPUT AS #1:FOR I=0 TO 63
20 INPUT #1,D$:M$=M$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT I
30 MOUSE 0:MOUSE 2,0,0,M$:MOUSE 1,,,1:RETURN
```

評…たくさん！(笑)(影)

by　夏夕樹

評…精進あるのみ,じゃな(Dr.D)

by　京唄麻呂

評…大丈夫，わかるよ！(つぐ美)

by　極悪魔人みどひ

評…クリアはしたの？(つぐ美)

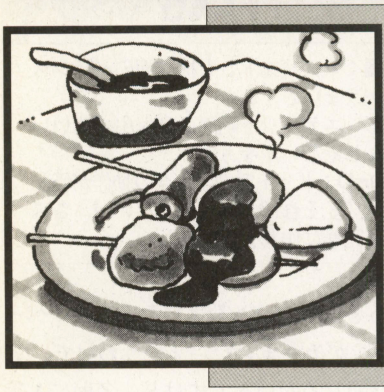
by　旭野夕海

評…待ちぼうけはイヤだね(つぐ美)

by　レベッカ　信者

★と，言うことは闘技場とあくせすROOMとプログラムコーナーのイラストを一緒に送ってもいいの？(滋賀県大津市・**大樹19歳**)……【**つぐ美**：6月号の番外編での話，だよね。一緒に送ってOKです！ただし，1枚1枚に，コーナー名と住所・氏名(PN)を書くのを忘れずにね。】

X68000（X-BASIC V1.0以降）用



やっぱみそおでんでしょう！

おでんの達人

藤井　勝敏（22歳）

内　容

空から降ってくるおでんを受け止め，調理するゲームです。

遊びかた

マウスを使用します。カーソルを動かし，白い丸の中を左クリックすると，テーブルの上にある物が入れ替わります。このようにして，空いているナベでおでんを受けとめます。

つぎに，ナベの隣にみそを持ってきて，その間を左クリックすると，おでんにみそが付きます。

最後に，おでんの入ったみその隣にお皿を持ってきて，同様に左クリックして，お皿に盛りつけます。こうして出来上がったおでんを，テーブルの端まで運び，左クリックして，お客さんに食べてもらってお皿が空きます。

以上を繰り返して，おでんをどんどん調理していきます。

ときどき，お酒が降ってくるので，これは空のナベで受けてください。これをお皿に載せると，そのライン上のおでんがすべて消えます。

ナベ以外におでんやお酒を落としたら，ゲーム・オーバーです。

テクニック

おナベとお皿には，3個までおでんがためられます。特に，お皿にたくさん盛ってお客さんに出すと喜ばれます。

右ボタンを押すと，おでんが高速に降ってきます。

プログラムについて

割と短くまとまったのですが，グローバル変数と同じ名前のローカル変数があったりするので，変数には十分気をつけて入力してください。

さいごに

このプログラムが載るのは夏でしょうか。冬ならおでんがおいしく，タイトルもピッタリなんですがね。

《第1表》変数表

V(63)	仮想VRAM(種類×16+座標)
tbl(9)	ナベ・みそ・皿の種別
cnt(9)	ナベ・みそ・皿の中身
oc	おでん出現カウンタ
od	お酒出現カウンタ
ol	おでん出現周期レベル
yl	おでん落下速度レベル

CHECKER FLAG

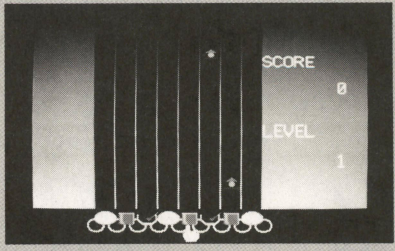
編：ちょっとルールが複雑な感じもしますね。

影：編集部でも意見がわかれたしなぁ。面白いと思うけど。

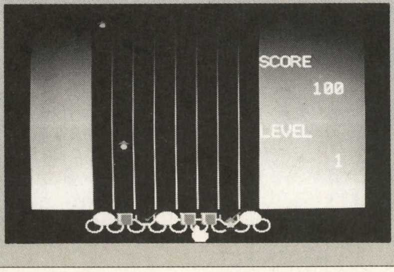
Dr.D：全体的に画面が寂しいのぉ。もっとキャラを大きくして，コミカルな感じを出すとよさそうじゃな。

つぐ美：ねーねー，おでん食べた～い。あっ！誰もいない～……しくしく

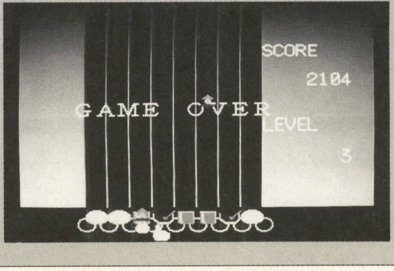
▲《写真1》夕日がまぶしいタイトル画面。マウスのボタンを押すとスタート



▲《写真2》画面左下に注目。まずおでんをナベで受けて……



▲《写真3》みそをつける。次にお皿に載せて端まで運ぼう

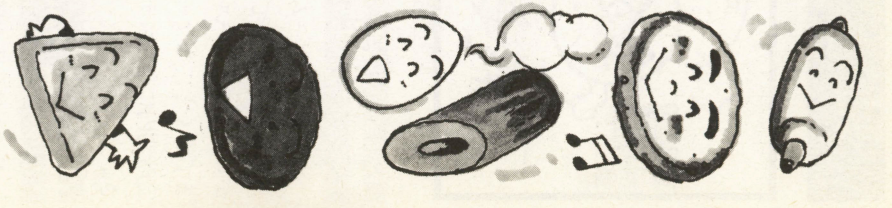


▲《写真4》ナベ以外でおでんや酒を受けるとゲーム・オーバー

★この間，つぐ美さんとデートをしている夢を見て，とっても幸せな気分でした。また見たいな…。（北海道札幌市・東　裕二28歳）……【影：それはなんとも夢見の悪い…。つぐ美：つぐ美ちゃんキーック！影：ぐはぁ！つぐ美：やーねー，幸せだなんて。困っちゃうわ。】

『おでんの達人』のプログラム・リスト

```
10 /*□●△ おでんの達人 for X-BASIC 制作・著作/藤井勝敏 '94.8.29 ▽●□
20 dim v(63),tbl(9),cnt(9),pal(8)={0,768,256,512,768,768,1024}
30 int x,y,oc,od,ol,oo,yl,hisco=5000,l,r
40 mouse(4):mouse(2):color 3:opm():graph(1)
50 while 1:title():s=play():if s>hisco then hisco=s
60 endwhile:end
70 func title():int d,l,r:m_stop():home(0,256,0):cls:sp_disp(0)
80  locate 8,0:print using"HI-SCORE:#######";hisco
90  repeat:msstat(d,d,l,r):rand():until l+r=0
100  repeat:msstat(d,d,l,r):rand():until l or r:endfunc
110 func play():cls:home(0,0,0) /*● ゲーム本体 ● return=スコア
120  sp_off():stat():for i=1 to 8:tbl(i)=(i+1) mod 3+2:cnt(i)=0:disp(i):next
130  x=64:y=0:yl=32:yc=yl:oc=0:ol=0:od=0:oo=0:lv=1:sc=0:dx=0:dy=0:l2=0
140  l2=0:m=0:sco(0):lev(0):for i=0 to 63:v(i)=0:next:bg_fill(0,0):roll(0)
150  bg_set(0,0,1):sp_disp(1):bgm(0)
160  repeat:msstat(dx,dy,l,r)
170   yc=yc-1:if yc=0 or r then yc=yl:roll(1):m=chk(y+27):if r then sco(1)
180   x=x+dx:if x<0 then x=0 else if x>143 then x=143
190   if l xor l2 and l then exc(x¥16)
200   l2=l:sp_set(0,x+52,248,769,3)
210  until m:locate 5,7:print"G A M E   O V E R":bgm(1)
220  repeat:msstat(i,i,l,r):until l+r and m_stat()=0:return(sc):endfunc
230 /*● BG面にキャラクタを書き込む ●
240 func bg(x,y,c):p=pal(c)+c*4:x=x*2+4:bg_put(0,x,y,p):bg_put(0,x+1,y,p+2)
250  bg_put(0,x,(y+1)and 63,p+1):bg_put(0,x+1,(y+1)and 63,p+3):endfunc
260 func disp(t):u=t*16+48:sp_set(t+64,u,232,pal(tbl(t))+tbl(t),2)
270  c=cnt(t):sp_off(t*4,t*4+3):p=6:if c=8 then c=1:p=5
280  for j=1 to c:sp_set(t*4+j,u,232+j*8,pal(p)+p,2):next:endfunc
290 func roll(dy)                         /*● BG面をスクロールする ●
300  y=y-dy and 63:bg_scroll(0,0,(y*8)and 504):v(y)=out(y):endfunc
310 func out(y):oc=oc-5-random(3):if oc>0 then return(0)
320  repeat:ox=rnd()*8+1:until ox<>oo:oo=ox
330  od=od+1:op=6:if od>10 then op=5:od=0:lvup()
340  se(op):bg(ox,y,op):oc=128-70¥(4-ol):return(op*16+ox):endfunc
350 func lvup():lev(1):ol=ol+1:if ol<4 then return() /*● レベルアップ判定 ●
360  ol=0:yl=yl-10:if yl<1 then yl=1
370  endfunc
380 func exc(t):if tbl(t)<tbl(t+1) then s=t:d=t+1 else s=t+1:d=t /*● 交換 ●
390  if tbl(s)=0 then eatchk(s,d):return()
400  w=1:switch tbl(d)-tbl(s)
410  case 1:if tbl(s)=2 then {
420   if cnt(d)=1 or cnt(s)=0 or cnt(s)>3 then break
430   cnt(d)=1:cnt(s)=cnt(s)-1:w=0:se(3):break  }
440   if cnt(s)=0 or cnt(d)>2 then break
450   cnt(s)=0:cnt(d)=cnt(d)+1:w=0:se(3):break
460  case 2:if cnt(s)<>8 or cnt(d)<>0 then break
470   cnt(s)=0:disp(s):disp(d):fire(d):w=0:break
480  endswitch:if w then {p=tbl(t):tbl(t)=tbl(t+1):tbl(t+1)=p
490                  p=cnt(t):cnt(t)=cnt(t+1):cnt(t+1)=p:se(3) }
500  disp(t):disp(t+1):endfunc
510 func chk(y):y=y and 63:p=v(y):ox=p and 15:if p=0 then return(0)/*● 着地 ●
520  switch p¥16:case 6:if tbl(ox)<>2 or cnt(ox)>2 then return(-1)
530                bg(ox,y,0):cnt(ox)=cnt(ox)+1:disp(ox):break
540           case 5:if tbl(ox)<>2 or cnt(ox) then return(-1)
550                bg(ox,y,0):cnt(ox)=8:disp(ox):break
560  endswitch:se(1):return(0):endfunc
570 func eatchk(s,d):if tbl(d)<>4 or cnt(d)=0 then return() /*● 端に運んだ ●
580  b=100:while cnt(d)>0:cnt(d)=cnt(d)-1:disp(d):sco(b):b=b*2
590  se(0):for w=0 to 100:next:endwhile:endfunc
600 func fire(ox):se(2):for i=0 to 28:q=(y+27-i) and 63      /*● お酒発射 ●
610  bg(ox,q,1):if (v(q)and 15)=ox then v(q)=0:se(4):sco(500)
620  next:for i=0 to 14:q=(y+27-i*2)and 63:bg(ox,q,0):next:endfunc
630 func random(b):return(rand()and b):endfunc
640 func stat():locate 22,3:print"SCORE":locate 22,8:print "LEVEL":endfunc
650 func sco(p):sc=sc+p:locate 24,5:print using"######";sc:endfunc
660 func lev(p):lv=lv+p:locate 24,10:print using"######";lv:endfunc
670 /*● グラフィック画面描画 ● s=0のとき、スプライトは初期化しません
680 func graph(s):screen 0,3,1,1:apage(0):window(0,0,511,511):vpage(1)
690  y=0:for i=0 to 15:c=rgb(i+16,0,0):fline(y,c):fline(y+4,c+1):y=y+8:next
700  for i=0 to 21:c=rgb(31,i+8,0):fline(y,c):y=y+4:next
710  for i=0 to 7:x=i*16+48:for j=0 to 14:line(x+j,0,x+j,255,rgb(17-j,7,7))
720  next:next:for i=0 to 8:x=i*16+48:circle(x,232,6,65535):next
730  home(0,256,0):symbol(312,80,"おでんの達人",1,1,2,65535,0)
740  symbol(339,104,"THE ODEN MASTER",1,1,0,65535,0)
750  symbol(312,160,"COPYRIGHT(C)1994 K.Fujii",1,1,0,65535,0)
760  if s then locate 11,14:print"只今準備中":spr()
770  cls:symbol(333,230,"PUSH MOUSE BUTTON",1,1,0,54964,0):endfunc
780 func fline(y,c):fill(0,y,511,y+3,c):line(0,y-1,511,y-1,c,21845):endfunc
790 func spr():dim str pd(11)[67]={   /*● スプライトパターン定義 ●
800 "003000000<?00000 0<>000000<>00000 0<>000000<>00000 0<>??0000?:;>300",
810 "<>:;;>30<:::;>30 <:::;:30<::::30 0;::::300?:::?00 0<;::3000<???300",
820 "000000000000000 5000000550000005 5??????51>;:::>4 0>;:::>00>;:::>0",
830 "0>;:::>00>;:::>0 0>;:::>00>;:::>0 0>;:::>00>?:::>0 0:?:::>008:::30",
840 "0000000000000000 0000000000000004 000000500000041 30000053;::::693",
850 ";::::5:3;::659:3 ;::659:3?:::5::3 <;::::>30?::::?0 0<????3000????00",
860 "0000000000000000 000000000<??300 0<::::300;>???>0 <:????;3;>??????",
870 ";??????>;??????> ???????>?>?????; =;?????64?>???:1 05;:::5000555500",
880 "009::600008:?600 004::600000>:200 0009:1000008;100 000>?200004??600",
890 "008??;0000=??:10 04>?;:6004??;:60 04??::6004??::60 009;::10004::600",
900 "0000100000045000 0005510000455500 005555100008:000 000::200000::200",
910 "000::2000008:000 00?????00??????3 0<?????000003000 0000300000003000"}
920  str tmp[67],pb[64]="52947D80C6D273DE2402C76C8C62D678F7BE83A007A004CC"
930  dim char sd(255),st1:sp_init():for k=0 to 5:for j=0 to 1:tmp=pd(k*2+j)
940  for i=0 to 63:st1=tmp[i+i¥16]-48:sd(j*128+i*2)=st1 and 3
950  sd(j*128+i*2+1)=st1¥4:next:next:sp_def(k+1,sd):next
960  for j=0 to 3:for i=0 to 2:k=val("&H"+mid$(pb,j*12+i*4+1,4))
970  sp_color(i+1,k,j+1):next:next:endfunc
980 func opm():dim str mx[99],mml(20)[99]={ /*● FM音源の設定 ●
990 "1@18v15@l1o5!f 1<e $>!g 1>a $","2@41v15@l1o1!c 1<g $o3!b 1<g+$",
1000 "3@54v12@l2o2!d 5<d $","6@31v13o6l48ga<ce12","7@41v14@l1o4!b 2>a $",
1010 "4@52v14l64ea","5v15@68o1c32","8[d.c.]t70r2[coda]@19v12l16o4b-2&b-b-<c>",
1020 "8b-gfe-fg1a-2.a-ga-ab-2&b-b-<c>b-gb-8.[*]","9[d.c.][coda]@10v10l16o3>",
1030 "9b-8b-8b-32b-b-32<cd¦:4e-e-c>b-<:¦¦:4cc>b-g<:¦>¦:4a-a-fe-:¦¦:b-b-gf:¦",
1040 "9[*]",":[d.c.][coda]@18v11l1r2o5e-cc2.c8e-8d2[*]",";[d.c.][coda]@68v12",
1050 ";l8o4cc{ccrc}l16>c<c¦:14cc>c<c:¦[*]","<t70@19v12l16o4f2&ffgfb-fge-2.",
1060 "=@10v10o2l8fff32f16f32fb-b-b-32b-16b-32b-l16¦:<e-e-c>b-:¦<e->b-<ce-8",
1070 ">@18v10o5l16c2>b-4<d4e-2.","?@68v12o4l8¦:cc{ccrc}>c<:¦l16¦:cc>c<c:¦>c",
1080 "?<cc>c"}
1090  m_init():for i=1 to 20:m_alloc(i,500):next:for i=0 to 19
1100  mx=mml(i):t=mx[0]-48:mx[0]=32:strtok(" $"+mx,"$"):mac(t):next:endfunc
1110 /*★ MMLのマクロ展開 ★
1120 func mac(trk):str m[255]="",k[256]:print using"'##";trk;
1130  repeat:c=0:m=m+strtok("",""):l=strcspn(m,"!"):if l<len(m) then c=m[l]
1140  k=strtok(m,"!"):print k;:m_trk(trk,k):switch c
1150  case '!':m=strtok("","$"):m=port(left$(m,2),right$(m,2),m[2]-48,61-m[3])
1160  endswitch:until c=0:print:endfunc
1170 /*★ ポルタメント発生 ★ k:開始キー e:終了キー o:変動ｵｸﾀｰﾌﾞ数 d:上下(±1)
1180 func str port(k;str,e;str,o,d):str tbl="c c+d d+e f f+g g+a a+b ",q,w[256]
1190  q=" ":h=instr(1,tbl,k)+d*2-1:if o<=0 and k=e then return(e)
1200  if h<0 or h>22 then h=(h+24)mod 24:o=o-1:strset(q,61-d)
1210  w=port(mid$(tbl,h+1,2),e,o,d):return(k+"&"+q+w):endfunc
1220 /*★ 効果音・BGM ★
1230 func se(s):t=(s and 3)+1:m_assign(t,s+1):m_play(t):endfunc
1240 func bgm(s):s=s*4+7:for i=1 to 4:m_assign(i+4,s+i):next:m_play(5,6,7,8)
1250  endfunc
```



★高校に入学してからもう2か月。ベーマガ読者は2人増えました。卒業までにどれだけ増えるか楽しみです。(岩手県東磐井郡・三浦明裕15歳)……【編：ベーマガ布教活動をしてくださってるんですね。影：うんうん，読者の鏡だ。よ～くみがいておこう。フキフキフキ。】

PC-E500シリーズ用

細いすきまを根性で抜けろ！

ボールの散歩（さんぽ）

はたらいたはらたいら(20歳)

内　容

ポケコン・ゲームの定番とも言えるドット・アクションです。壁や床に跳ねながら移動するボールを，ステージの右端まで導くと，ステージ・クリアです。規定時間内に全5ステージを制覇してください。

遊びかた

ボールは，床や壁に跳ねながら移動しますが，キーを押すことによって動きが変わります。

ボールが斜め上方向に移動しているときに，キーを押すと水平方向に移動します。

ボールが水平方向に移動しているときに，キーを押すと斜め下方向に移動します。

ボールが斜め下方向に移動しているときは，キーを押しても移動方向は変化しません。

キーを押し続けると，床をはうように移動します。

これらの操作を使って，ボールを右端に導いてください。

プログラム

オールBASICです。1500バイト程度あります（REM文を除く）。

ステージの変更・追加

ステージは，文字などのキャラクターでできていますので，変更は容易にできるでしょう。38字以内で作成してください。

また追加するときは，90行目のＩＦ文中の「Ｓ＝６」の数を変えてください。

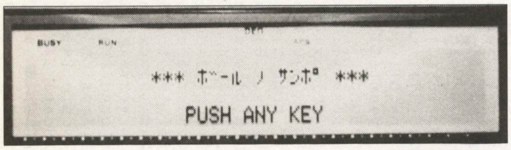
CHECKER FLAG

編：散歩というよりはサバイバル・ゲームですね。

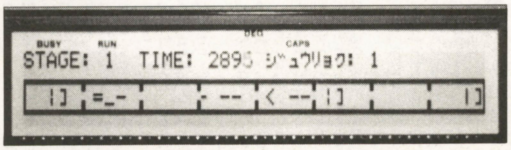
Dr.D：スピードや面構成はなかなかいいが，キー反応がちょっと遅いな。慣れないと結構ストレスがたまるゾ。

影：あっDr，ストレスは髪によくないですよ

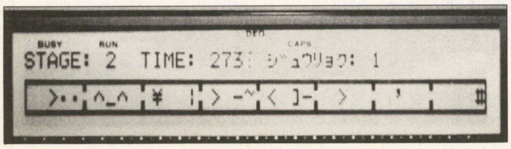
Dr.D：余計なお世話じゃ～っ！



◀《写真1》タイトル画面。音のある・なしも選択できる



▶《写真2》ボールの動きをうまく変えていちばん右まで運ぼう。すきまを抜けるのが難しい！



◀《写真3》これは2面。自分で面を作ってみるのもいいかも

『ボールの散歩』のプログラム・リスト

```
10:'---- ショキセッテイ
20:CLEAR :CLS :S=1:T=300
   0
30:'---- タイトル
40:LOCATE 11,1:PRINT "**
   * ボール ノ サンポ ***":LO
   CATE 14,3:PRINT "PUSH
    ANY KEY"
50:IF INKEY$ ="" GOTO 50
60:'---- BEEP ON OFF
70:CLS :INPUT "BEEP (0.O
   FF 1.ON)";B:IF B<0OR
   B>1GOTO 70
80:'---- エンディング
90::IF S=6THEN CLS :PRIN
   T :PRINT "  ---===≡≡≡
    CONGRATULATIONS! ≡≡≡
   ===---":PRINT "
         カカッタジカン:";300
   0-T:END
100:'---- データ ヨミコミ
110:RESTORE 290+10*S:REA
    D M$
120:X=1:Y=14:X1=1:Y1=1
130:'---- ガメン サクセイ
140:CLS :PRINT "STAGE:";
    S;" TIME:       ジュウリ
    ョク:":LOCATE 2,2:PRIN
    T M$
150:FOR I=0TO 1:FOR J=1T
    O 7:LINE (0,13-I)-(2
    39,25+I),B:LINE (J*3
    0+I,13)-(J*30+I,25):
    LINE (J*30+I,17)-(J*
    30+I,20),X:NEXT :NEX
    T
160:'---- メイン
170:LOCATE 15,0:PRINT T:
    LOCATE 29,0:PRINT AB
    S Y1
180:IF Y1<1IF INKEY$ LET
     Y1=Y1+1
190:'---- ナニカニ、アッタッタ?
200:IF Y1=2IF POINT (X,Y
    +Y1+1)THEN Y1=-Y1:BE
    EP B,5,5
210:IF POINT (X,Y+Y1)THE
    N Y1=-Y1:BEEP B,5,5
220:IF POINT (X+X1,Y)THE
    N X1=-X1:BEEP B,5,5
230:IF POINT (X+X1,Y+Y1)
    THEN Y1=-Y1:X1=-X1:B
    EEP B,5,5
240:T=T-1:XX=X:YY=Y:X=X+
    X1:Y=Y+Y1:PSET (X,Y)
    :PRESET (XX,YY):BEEP
     B,9,5
250:IF X=238PRINT "CLEAR
    !":S=S+1:BEEP B,20,9
    9:BEEP B,10,99:GOSUB
     280:GOTO 80
260:IF T<0PRINT "GAME OV
    ER":FOR I=0TO 50:BEE
    P B,99+I*2,5:NEXT :E
    ND :ELSE GOTO 170
270:'---- WAIT
280:FOR I=0TO 999:NEXT :
    RETURN
290:'---- ステージ データ
300:DATA "|]  =_-       -
     --  < -- |]
      |]
310:DATA ">.. ^_^  ¥  |
    > -~ < ]-  >     '
       #
320:DATA " I  コ コ  ≡ -
    3メン  >>コ  ! >T  ' <
    > !{
330:DATA " ::: /  ..++
    > <  ||   & D  E S N
    M L~
340:DATA "≡IL:IEX>:I>UY:
    I73]:I%%}:I/7/:I=:::
    I:::
```


★昔は金がなかったのでプログラムを打ってゲームをしていたが，今では…。（熊本県水俣市・**中村幸一22歳**）……【**編**：幸せな時代になりましたよね。**影**：ベーマガみてゲーム打ち込んで，よくやったなぁ…懐かしい。**編**：最近は専用ツールもあって楽にゲーム作れますね。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55用

「アーク・ザ・ラッド」より

●粟田英樹　　©SCE/ジークラフト

通貨はない!?

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第17弾は，ＳＣＥの「アーク・ザ・ラッド」よりお届けします。アーク・ザ・ラッドは２作目も出ていますが，今回は１作目からの選曲です。筆者は，俗にＲＰＧと呼ばれるゲームジャンルではドラゴンクエストのシリーズとウィザードリィのシリーズを好んでプレイしています。そういう筆者にとってアーク・ザ・ラッドは斬新なゲームでした。最近始めたばかりなので，この原稿を書いている時点ではゲームはまだ進行中です。

リストについて

今回もシーケンスパターンを定義したマクロを多用しています。パラメータ置換を用いて「ほとんど同じだけど，少し異なる」パターンに利用できるようになっています。

ベースを除く音色については，いつものように１音色１トラック１チャンネルとしています。ただし，今回の曲のようにソロを受け渡したらしばらくそのパートはお休み，というパートが多いときは，トラック数やチャンネル数ばかり増えてしまいます。１音色１チャンネルの利点は，各音色を細かくエディットするときに発揮されます。SC-55シリーズは，パートごとのパラメータはプログラムチェンジによって音色を変更してもリセットされません。ですから，１チャンネルで複数の音色を用いる場合は，変更したパートパラメータをそのつど元に戻さなければなりません。今回のリストに限ってはそのような心配はありません。

最後に

掲載リストについての質問はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp

★　★　★

評…14話か…やっぱすごい　by さだかねコレキヨ

『アーク・ザ・ラッド』よりのゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== al001.smc ====
;------------------------------------------------------------------------
;       「アーク・ザ・ラッド」より
;       データ入力          粟田英樹
;       コンパイル確認      SMC V1.12A
;------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;------------------------------------------------------------------------
#music-name     "from ARC THE LAD (SCE/ジークラフト) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1995 SCE/ジークラフト"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;------------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          95
#beat           4/4,48,8
;------------------------------------------------------------------------
@s      001,-8192,      8,1,-8192,      4,4,0,  @e
@s      002,-4096,      12,1,-4096,     12,12,0,        @e
@s      003,-8192,      8,8,0,  @e
@s      004,0,  36,1,0, 12,12,-40,      192,1,-40,      0,0,0,  @e
@s      005,0,  24,1,0, 24,24,-4096,    192,1,-4096,    0,0,0,  @e
;------------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
        @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
        @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
        @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
        @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;------------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
6       ${Name:"Organ"}                         @z2     $W
7       ${Name:"Glocken"}                       @z3     $W
8       ${Name:"Synth. 1"}                      @z4     $W
9       ${Name:"Brass"}                         @z5     $W
```

★この手紙が載るころには…。(群馬県高崎市・巽　洋平19歳)……【影：編君が壊れた。編：壊れてませんよ，影さんじゃあるまいし。影：つまんないなー，ちょっとは乗ってくれてもいいじゃん。編：いやです。影：ぶーぶー！編：ハイハイ，仕事してくださいね。】

```
10       ${Name:"Synth. 2"}                          @z6      $W
11       ${Name:"Percussions"}                       @z10     $W
;-----------------------------------------------------------------------
2        @{REM:"GS reset"}          ${ROLAND-GS-RESET:}               r4
2        @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}          r4
2        @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2         ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2        @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2         ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2         ${cho-str:$7F} r2
2        @{REM:"Voice Reserve"}
2        ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;-----------------------------------------------------------------------
;                   Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                   ${init: 2, 0, 48,  0,   0}
3,4,11              ${init-Nop:}
5                   ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
7                   ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
8                   ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
9                   ${init:16, 0, 60,  0,   0}
10                  ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
;-----------------------------------------------------------------------
2                 @000 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
3,4,11                 r1      r1      r1                         $X
5                 @037 r1 v064 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
6                 @018 r1 v054 r1 w127 r1 p094 r1 M0              $X
7                 @008 r1 v064 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
8                 @082 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
9        @@008,0  @061 r1 v072 r1 w127 r1 p034 r1 M0              $X
10                @062 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
;-----------------------------------------------------------------------
2        i 0 o2 @%1 L16 u072 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3        i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+10 @]-10
4        i 0 o2 @%1 L16 u050 @q0 q%2  @[+30 @]-30
11       i 0 o4 @%1 L16 u056 @q0 q%2  @[+10 @]-10
5        i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
6        i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
7        i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
8        i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%0  @[+10 @]-10
9        i 0 o2 @%1 L16 u084 @q1 q%0  @[+10 @]-10
10       i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;-----------------------------------------------------------------------
;        Sequence
;-----------------------------------------------------------------------
#define bd01:crrr rrrc rcrr r4
#define bd02:crrr rcrr crrr rcrr
#define sd00:r4er8.]30e16[30e4
#define sd01:r16]30e8.[30er8.]30e16[30 ?1
#define hh01:?1 a+f+f+f+ f+f+f+f+ f+f+a+f+ a+f+f+f+
#define hh02:?1 f+f+a+8 f+f+f+f+ f+f+a+8 f+f+f+f+
#define pc01:rrc+r r[d+d+]r rrc+r rr[ee]
#define pc02:rrc+r r[d+d+]r rrc+r r8[e8]
#define pc03:rrc+r r[d+d+]r rrc+r [e4]
#define bass01:a ?1 ga&ag8a&ag8a&aege
#define bass02:a a  ga&ag8a&ag8a&aa8a
#define organ01:g&b8.,%4g&b32r16.g&b32r32r8g&b4r16a&<c+8.>
#define organ02:g&b8.,%4g&b32r16.g&b32r32r8g&b4.>a8<
#define organ03:g&b8.,%4g&b32r16.g&b32r32r8g&b4.r8
#define organ04:${organ01:} ${organ02:} ${organ01:} ${organ03:}
#define brass01:re0&gre0&g rd0&f+rd0&f+ rc0&erc0&e rd0&f+8 ?1
#define brass02:re0&gre0&g rd0&f+rd0&f+ rc0&er8 r4
;-----------------------------------------------------------------------
;        Intro.
;-----------------------------------------------------------------------

;                         10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2        ${voice-reserve:04,01,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                         Dr Bs Og Gl S1 Br S2

*        Drum
2        L16 |:8 ${bd01:} :|
3        L 4 ${sd00:} |:2 ${sd01:e} :| ${sd01:e16e8.}
3             |:3 ${sd01:e} :| ${sd01:r16e16e16e16}
4        L16 |:4 ${hh01:<>} :| ${hh01:<c+0>} |:3 ${hh01:<>} :|
11       L16 |:3 ${pc01:} :| ${pc02:} |:3 ${pc01:} :| ${pc03:}

*        Bass
5        o2 L16 ${bass01:r} |:7 ${bass01:a} :|

*        Organ
6        o4 L 0
6        r1 r1 r1 r2. L64 gab<c defg ab<cd efga L 0
6        ${organ04:}

*        Glocken
7        o6 L 4
7        r1 r1 r1 r1 agef+ d>bga L 8 rb.<c.d.e.f+ g.a.ba2

*        Synth. 1
8        o4 L16
8        |:7 r1 :| r2.r8.a

*        etc.
9        |:8 r1 :|
10       |:8 r1 :|

;-----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   |:0 @{REM:"Loop Start"}
;-----------------------------------------------------------------------
         A part
;-----------------------------------------------------------------------

;                         10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2        ${voice-reserve:04,01,04,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                         Dr Bs Og Gl S1 Br S2

*        Drum
2        L16 |:8 ${bd01:} :|
3        L 4 ${sd00:} |:6 ${sd01:e} :| ${sd01:e16e8.}
4        L16 ${hh01:<a0>} |:7 ${hh01:<>} :|
11       L16 |:7 ${pc01:} :| ${pc02:}

*        Bass
5        o2 L16 |:8 ${bass01:a} :|

*        Organ
6        o6 L 0 |:2 ${organ04:} :|

*        Synth. 1
8        o5 L16 |:2
8        ed,%2dcr>a8.+4rega baagrergra8.+4<
8        ed,%2dcr>a8.+4 : ra<de gf+edrerc&c4.r>a< :|
8        rdf+g agegrbra&a2

*        etc.
7        |:8 r1 :|
9        |:8 r1 :|
10       |:8 r1 :|

;-----------------------------------------------------------------------
         B part
;-----------------------------------------------------------------------

;                         10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2        ${voice-reserve:04,01,04,00,00,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                         Dr Bs Og Gl S1 Br S2

*        Drum
2        L16 |:4 ${bd01:} :|
3        L 4 ${sd00:} |:2 ${sd01:e} :| ${sd01:e16e8.}
4        L16 ${hh01:<c+0>} |:2 ${hh01:<>} :|
4            a+f+f+f+ f+f+f+f+ f+f+a+f+ a+<c+8.>
11       L16 |:3 ${pc01:} :| ${pc02:}

*        Bass
```


★ベーマガはオープン価格にならないのですか？（埼玉県入間郡・**野菜村16歳**）……【**影**：ならないのです。……ふぅ，終わった。さぁ，帰って飯でも…。**編**：影さん〜，まだ仕事ありますってば。あっ!帰っちゃダメですよ!**つぐ美**：影さ〜ん?**影**：…ビクッ！あ，仕事ね。】

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.12Aです。

共通MIDI－MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〠141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

```
5       o2 L16 |:3 ${bass01:a} :| ${bass02:}

*       Organ
6       o6 L 0 |:1 ${organ04:} :|

*       Brass
9       o5 L16
9       ${brass01:.} ${brass02:} ${brass01:e&}
9       ecde gdeg aega rb-8.

*       etc.
7       |:4 r1 :|
8       |:4 r1 :|
10      |:4 r1 :|

;--------------------------------------------------------------------------
        C part
;--------------------------------------------------------------------------

;                          10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:04,01,08,00,00,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                          Dr Bs Og Gl S1 Br S2

*       Drum
2       L16 |:2 |:3 ${bd02:} :| : crrc rrcr c2 :| crrc rcrc r2
3       L 4 |:2 |:4 rer : e :| e8e16e16 :|
4       L16 |:2 ${hh02:<a0>} |:3 ${hh02:<>} :| :|
11      L16 |:7 ${pc01:} :| rrc+r r[d+d+]r r2

2       L 4 rcrr
3       L16 r]b32a32g[e ]50e[50e]50e[50e ]50e[50e]50e[50e ]b[ee]g[
4       L 4 a+<c+>r2
11      r1

*       Bass
5       @033 o3 L 4 |:2
5       fr16c8.>br16<g8. er16>b8.ar16<e8. dr16>a8.g+r16<d8. :
5       L 8 >c<c>d<d>e<e>c<c :|
5       L16 >b8.b r<fr>e&e8r4. @037 r1

*       Organ
6       o6 L 0 |:2
6       f&a&<c&e2> f&g&b&<d2> e&g&b&<d2> e&f&a&<c2>
6       d&f&a&<c2> d&f&a-&b2 : b&<c4> b&<d4 c&e4 >b&<d4> :|
6       d&f&a4 r16 a&<c&d&f16> r16 g+&b&<d&e16> r2 r1

*       Synth. 1
8       o4 L16
8       |:8 r1 :| r2.r8.a

*       Brass
9       o5 L16
9       ${S:w,4}${S:b,5}a4r2.
9       |:8 r1 :|

*       Synth. 2
10      o4 L16
10      f8a<crerfd8.>b8.g8 e8gbr<drec4.r8>
10      d8far<crd>b8.g+8.<d8 ${S:b,1}e4edce&e4 redc>
10      a8<cfrgrag8.d8.>b8 g8b<drfrge4.r8>
10      f8a<crdre${S:b,2}f8.e8.d8 ${S:b,3}g8ferdr${S:b,1}e&e2 +4r2.

*       etc.
7       |:9 r1 :|

;-------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;-------------------------------------------------------------------------
;       end of file.
;-------------------------------------------------------------------------
;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;          Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;            1:          0mc
;            2:      10284mc    1728mc    5760mc    4032mc
;            3:      10308mc    1728mc    5760mc    4032mc
;            4:      10274mc    1728mc    5760mc    4032mc
;            5:      10284mc    1728mc    5760mc    4032mc
;            6:      10320mc    1728mc    5760mc    4032mc
;            7:      10368mc    1728mc    5760mc    4032mc
;            8:      10320mc    1728mc    5760mc    4032mc
;            9:      10368mc    1728mc    5760mc    4032mc
;           10:      10368mc    1728mc    5760mc    4032mc
;           11:      10296mc    1728mc    5760mc    4032mc
;・チェックサム
;       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46     Total
;   0 ..... PU7C. BTU7. HKU.U H0TF. 6KWZM 1.... 7T.10 0NJ6Z B7C.T  8DEF
;  50 C29H6 G8A.. GJSDH G78.1 21H1J TF.60 4TPD4 M5H.. .PK9R 6GX8G  0ED2
; 100 FZ1YT 6RF.8 ...F. .TCAS MD.9Z .2EN9 .HU9. ATJ.Y HS..8 .K...  2CCF
; 150 5..TC CM7.9 6.2A. AZHUH .Y.HS ..1.. .N..T 5AHER .9D.2 9.ME5  FAD4
; 200 C.YB9 J..G. ..5.. TXLPH .HZZ7 .94WD 6.2KG LL.AT H.ME7 H.9L.  CA5F
; 250 GRT.Y H..X. ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....  9F5B
;-------------------------------------------------------------------------
;Total SY6BK 6X71H FHJMN 693KN KTGSW SMNLA 1NPXW NDAXT LJBPL 4649B  CDAC
;-------------------------------------------------------------------------
```


★元M中のコンピューターウイルスさん，報告ありがとうございます。ベーマガを媒体にヨーヨーを広めよう！Let's SPIN！（北海道札幌市・MATTA16歳）……【影：う〜ん，がんばってるなぁ。よしよし。つぐ美：ねー，なんか私，いまだにうまくできないんだけど(泣)。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-88用

ベアナックル

~The Street of Rage~

●Youki(20歳)　　©SEGA

日本語で素拳

メガドライブで人気のあったベアナックルのＯＰです。

曲名がザ・ストリート・オブ・レイジとなっていますが，それは海外でのゲーム名です。

作曲は泣く子も黙ると思う古代祐三大先生です。当時のGM界でいち早くハウスを取り入れ，かなり話題になりました。その中でも渋いこの曲を選びました。

リスト内容について

一応SC-88用ですが，ほとんど特殊な命令などはないため，ちょっとの修正でどの機種でも再現できると思います。

リストは見た目にわかりよいか，それとも見た目が打つのが楽そうに見えるか，どちらかにしようと思い，後者を選びました。普通に作ると，同じメロディの繰り返しが多いのでかなり短いリストになったと思います。

★参考にしたもの

・CD「ベア・ナックル／古代祐三」アルファレコード

GORRY先生より一言

新しい風が入ってきました。常連に負けないよう，活発な新人の投稿をお待ちしております。

SC-88用となっていますが，「エフェクトによるディレイ」でなく，「少し遅れて小さい音で鳴るディレイトラックを準備する」ことで，他音源にも優しいデータにすることができます。試してみましょう。

『ベアナックル』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== bare88.pr1 ====

;-------------------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
;#include       <yam_xg.smi>
;-------------------------------------------------------------------------------------
#music-name     "The Street of Rage"
#programmer     "Youki Niimi"
#copyright      "Yuzo Koshiro"
#instrument     "Roland SC-88"
#memo           "Sound Board II version"
;-------------------------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          105
#beat           4/4,48,8
;-------------------------------------------------------------------------------------
1       ${GS-RESET:}

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10    @%1 @q8 q8 r2

1       @z1 @g0,0 @059 v110 u125 p064 @g91,080 @g93,020 @g94,080 r2
1       o4 l12 v80 r2 a v90 <c v105 e v120 d4& d1 &d1 g1
1       l16 c>b<c2.. &c1 e8d2.. >a1&
1        a1 <a1 & a4&  l8 ae4d.c. e1&
1       v50e2&v25e2 r1r1r1
1       |:8 r1 :| v120
1       l4 |: a2ec d2.g a2ec> b1 < :|
1       |:17 r1 :|

2       @z2 @g0,01 @050 v080 u090 p024 @g91,000 @g93,050 @g94,000 r2
3       @z3 @g0,00 @052 v080 u090 p104 @g91,000 @g93,050 @g94,000 r2
2       o4
```


★最近見た映画の中では『スター・シップトゥルーパーズ』がメッチャ良かった。編集部の方で見た人はいますか?（神奈川県横浜市・**勝又弓雄21歳**）……【**影**：映画見に行く時間が，ねぇ。**編**：ありますよ。**影**：えっ！**編**：影さん，原稿サボるから時間がなくなるんじゃ?】

```
 33 : 3       o5
 34 : 2,3     l0 |:4 >a&<c&e1&>a&<c&e1 >g&b&<d1&>g&b&<d1
 35 : 2,3            >a&<c&e1&>a&<c&e1 >g&b&<d1> b&<d&f1 :|
 36 : 2,3     |:17 r1 :|
 37 :
 38 : 4       @z4 @g0,00 @034 v100 u100 p064 @g91,000 @g93,050 @g94,000 r2
 39 : 5       @z5 @g0,00 @038 v100 u100 p064 @g91,000 @g93,050 @g94,000 r2 q6
 40 : 4,5     |:8 r1 :| o1
 41 : 4,5     l8  |:8 a.a.a4 a4. :|
 42 : 4,5     l16 |:16  g.a. |:3ga8 :| a4:|
 43 : 4,5     l8  |:4 gg+ar r2 r1 :|
 44 : 4,5     l8  |:8 a2 a16. g32 a4. :|
 45 : 4,5     r1
 46 :
 47 : 6       @z6 @g0,08 @003 v100 u110 p024 @g91,100 @g93,000 @g94,015 r2
 48 : 7       @z7 @g0,00 @002 v100 u110 p044 @g91,100 @g93,000 @g94,015 r2
 49 : 6,7     |:16 r1 :|
 50 : 6       o4
 51 : 7       o2
 52 : 6,7     l0 |:4 a8 |: <c&e8.> :| |: <d&f8.> :| <d&f4> |: b&<d8.> :|  <|:e&g8. :| e&g8> :|
 53 : 6,7     v90
 54 : 6,7     l0 |:4 a8 |: <c&e8.> :| |: <d&f8.> :| <d&f4> |: b&<d8.> :|  <|:e&g8. :| e&g8> :|
 55 : 6,7     |:8 r1 :|
 56 : 6,7     l0 |:4 a8 |: <c&e8.> :| |: <d&f8.> :| <d&f4> |: b&<d8.> :|  : <|:e&g8. :| e&g8>
<c&e4> b&<d4>
 57 : 6,7     a1
 58 :
 59 : 8       @z8 @g0,00 @081 v100 u120 p064 @g91,100 @g93,050 @g94,030 r2
 60 : 8       |:4 r1 :|
 61 : 8       r1r1r1 o1 l4 a&v90a&v100a&v110a&
 62 : 8       v120a2&a1&a1&v100a2&v70a2&v30a2
 63 : 8       |:28 r1 :|
 64 : 8       v110 a1&a1&a&v100a&v90a&v80a&v70a&v60a&v50a&v40a
 65 : 8       |:5 r1 :|
 66 :
 67 : 9       @z10 u100 r2
 68 : 9       |:2 r1r1r1r1 :|
 69 : 9       @ig,-1 @ia,-1 @ib,-1
 70 : 9       o2 l16 |:8 |:4 |:7 u100g.u60 a32  :|b8 :| :|
 71 : 9       |:9 r1 :|
 72 :
 73 : 10      @z10 @g0,00 @025 v120 u120 p064 @g91,020 @g93,030 @g94,000 r2
 74 : 10      @ic,-1
 75 : 10      r1r1r1r1
 76 : 10      r1r1r1 r2 r4 l16  o2 e.e32e.e32 l8
 77 : 10      |:6 |:3 c.c16 ec r8c e4 :| c.c16 ec r8c e16.e32c :|
 78 : 10      |:4 c.c16 ec r8c e<g+> c16cc16 e0&<<<a>>> c16c16  r8 : c e16.e32<g+> :| l32 eeee
eeee eeee
 79 : 10      |:9 r1 :|
```

以下は確認用データです。入力する必要はありません。

・クロックカウント情報

```
Trk:     Total:  LP Start:   LP End:  LP Total
  1:    9600mc
  2:    9600mc
  3:    9600mc
  4:    9600mc
  5:    9600mc
  6:    9600mc
  7:    9600mc
  8:    9600mc
  9:    9600mc
 10:    9600mc
```

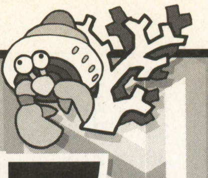
・チェックサム

```
       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
   0 .PU7. .16F2 6.HZU .L.C. WE04G 78C.P 30HTG C.FWP NKD2E .BEM0  1415
  50 NA6A8 LD.L9 EA9KR .DETA 0.39G UWS8. ..... ..... ..... .....  094C
-----------------------------------------------------------------------
Total UY3A4 SWP4A K800G 0L8N2 HXSLW UG6EM GH245 70692 SRB0A 0HN46  B05A
```

★「うしみつどき」を変換したら，牛満つ土器と表示されました。（鹿児島県薩摩郡・**そらも?歳**）……【**影**：どれどれ…牛三つ時…おぉ，ちょっと惜しいな。土器よりはましか?RPGの呪文とか変換すると楽しいよな，そういえば。ん〜…てぃ屡戸ウェイト…意味不明だ(笑)】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー



創刊200号記念 プログラム・コンテスト 6月号中間集計報告

編：プログラム・コンテストの6月号の中間集計が出てきました。

Dr.D：この号は3強といった感じじゃな。本当に僅差で競っていて，おもしろいぞ。とくに注目してほしいのは4位の「逆アセンブラ」じゃ。

編：とてもベーマガらしいプログラムですね。やっぱりプログラムに興味のある人は気になるジャンルだと思います。

つぐ美：6位以下もかなり票数は接近していて，集計するたびハラハラドキドキものです。これから投稿する人もがんばってほしいですね。

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	⑥-2	VICTOR of BATTLE	参納大樹（18歳）	173
2	⑥-11	PING-PONG-DUSH	オカザキ'98（17歳）	165
3	⑥-10	ボーリングfor Mouse	中西　悠（16歳）	164
4	⑥-13	逆アセンブラ	赤岩英明（84歳）	86
5	⑥-1	押し	森本隆俊（20歳）	76

（6月5日現在の集計結果です）

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「ハートを助けろ」／長野和日児

（**影：**ゲーム・ウォッチであったような“避けゲー”で，なかなかスリルはあるんだけど，いかんせん操作性が悪いのが残念。それから，バランスももうちょっと調整してみてほしい）

●PC-9801用「Max Racer」／妹山喜次郎

（**編：**チキンレースで，画面構成に凝っていたり，スピードの数字がめまぐるしく変わって迫力がありますが，もうちょっと動く画面を作るといいと思います。スピード感を映像の表示で表現してみてください）

●PC-9801用「プログラム起動メニュー」（実用）／佐藤良秋

（**Dr.D：**画面配置などよく考えてあるが，プログラムを登録するのにファイル名を入力しなければいけないのは面倒じゃな。一覧を出して選択するだけで登録できるとさらに便利になるはずじゃ）

投稿ありがとう

江崎安徳／小太郎／MPC／梶原寿樹／佐伯能昭／財田和則／AtSoft.／亀岡俊二／中村貴志／黒蛙／池添貴之／よっつぃ～／伊東哉和／大利祐介／工藤俊介／よっち／うろたす／三井雄貴／桐岡昭広／木村俊行／鈴木洋司／Shin.Y／河上真樹夫／DIG SOFT／澤村清彦／佐竹裕一郎／宮坂立行／矢島隆男／中内健典／柏崎真之／畑野　毅／D.HAMANO／東　秀賢

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

キャラクターエディタ

for PC−E650互換シリーズ

```
GPRINT. BAS ---------------------------------------
1 CLEAR :DIM G(47):CLS :LINE (48,0)-(51,3),B
2 LINE (48+W*4,V*4)-(51+W*4,V*4+3),X,B:LINE (48+X*
  4,Y*4)-(51+X*4,Y*4+3),X,B:W=X,V=Y
3 LOCATE 2,2:PRINT USING "&&";HEX$ G(X):K=0:WHILE
  K=0:K=ASC INKEY$ :WEND
4 X=X+(K=15AND X>0)-(K=14AND X<47),Y=Y+(K=4AND Y>
  0)-(K=5AND Y<7):ON -(K<>32)GOTO 2
5 LINE (48+X*4,Y*4)-(51+X*4,Y*4+3),X,BF:PSET (X,
  Y),X:G(X)=G(X)+(POINT (X,Y)*2-1)*2^Y:GOTO 3
---------------------------------------------------
```

ポケコン用のキャラクターエディタです。GPRINT命令などで使えるグラフィックデータを作成します。操作は、カーソルキーでカーソルを移動しスペースキーで点を打ちます。画面の左側に、カーソルX座標のグラフィックデータが16進数で表示されます。

自分で作って利用されている方もいられると思いますが、これは短くて操作もしやすいと思いますのでお勧めします。

新潟県西蒲原郡
by D'sP

▲by D'sP

ONE POINT TEC.

・PC-9821AS (98なら全部)

・[illegible] DOS-BASIC (6.2以外は未確認)

BEEP音をもっと楽にかえる

```
OUT &H73,A (A=0～255)
```

を2回 (2回目の方が実行されます)

これを実行すると音の高さが変化します

A=1が一番音が高く数字がふえると音が低くなります (A=0も低い音)

今までより簡単に音をコントロールできるのでいいのではないでしょうか

▲by 小倉英一郎

ワンポイント テクニック

PC−9801シリーズ

N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC

```
10 DEF SEG=-24576:FOR I=0 TO
4000 STEP 2:POKE 8192+I,129-(
PEEK(I)<>ASC("▨"))*96:NEXT
```

このプログラムは、実行したときに画面に表示されている「：」を緑色に染めるものです。

これは、実行したときに表示されている文字が対象なので、新に表示した文字は染まりません。

斜線のところを変えて変数やサブルーチンをさがすとき等に利用してください。

▲by 道植洋介

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。
①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

● この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払　込　取　扱　票

02　東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額　千 百 十 万 千 百 十 円
※

加入者名　株式会社 電波新聞社

料金　　特殊取扱

通信欄

※ 定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年　月号より　年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ
送付先住所
□□□-□□

産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名
（郵便番号　　　　）
※
（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 - 3　通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください
5 1 9 6 1

加入者名　株式会社 電波新聞社

金額　千 百 十 万 千 百 十 円
※

払込人住所氏名
※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97. 4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルＩＣのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアル BASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験 問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03−3445−8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273−26−3206	広島支局	082−228−5581
大阪本社	06−203−3361	静岡支局	054−289−0121	高松支局	0878−61−3111
西部本社	092−431−7411	新潟支局	025−245−2526	鹿児島支局	099−226−3630
名古屋支局	052−261−4541	松本支局	0263−36−2266		
札幌支局	011−641−5591	金沢支局	0762−63−8661		
仙台支局	022−227−7211	京都支局	075−221−8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　　歳		応募年月日　　年　月　日

マイコンBASIC

応募カード

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑧

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年齢	歳
		性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて読む		何人で読みますか（　）人	

お楽しみプレゼント⑧応募欄
＊256ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄
（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑧ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン ______

Windows環境にある(95　3.1)　　ない

周辺機器 ______

ゲーム機 ______

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン ______

周辺機器 ______

ゲーム機 ______

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　　　　2位：

3位：　　　　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

______

●日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー(258ページに記事掲載)

★あなたの選ぶアルバムの番号とタイトル名(メーカー名も)を一つだけ記入してください。

GM部門		
企画部門		
シングル部門		

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キ リ ト リ 線

	掲載ページ	資料請求番号
♠ハード/アクセサリ		
NEC	表2～前付カラー3	1
キヤノン販売	前付カラー6～7	2
エプソン販売	前付カラー9,11	3
FDK	前付35	4
ソニー	表4	5
TWO TOP	別冊付録表4	6
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー34	7
アクティビジョンジャパン	中付カラー163	8
光栄	中付カラー164～165	9
日本アドバンステクノロジー	中付カラー166	10
日本クリエイト	中付カラー167	11
SPS	中付カラー168	12
ソニー・コンピュータエンタテインメント	中付カラー169	13
エレクトロニック・アーツ	中付カラー170～171	14
日本ファルコム	記事中カラー225,表3	15
◆学校関連		
KCEスクール	前付カラー17	16
バンタン電脳情報学院	前付カラー19	17
代々木アニメーション学院	前付カラー21	18
デジタルエンタテインメントアカデミー	前付カラー23	19
日本ゲームソフト学院	前付カラー25	20
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー27	21
東京ゲームデザイナー学院	前付29	22
♣中古基板販売		
キョーワインターナショナル	後付284	23
★DOS/V		
ロケットサポートセンター	別冊付録	24
ピーシーショップ　ピーテン	別冊付録	25

Windows® 95 CD-ROM

3D

完全日本語版

アクション・シミュレーション

BATTLE ZONE™

バトルゾーン

世界中から驚きの声が続々！
戦略シミュレーションと3Dアクションの華麗なる融合で、ゲームが変わった。
すっきり使いやすいインタフェースは必見！

3Dカード対応	ユーザーフレンドリー	オンライン対戦

1960年代に米ソ宇宙戦争があったという大胆なストーリーで、30種類以上のユニットを駆使して戦う、迫真のアクション。
3Dカードが一層リアルな画像を実現。シンプルなキー操作でプレイに集中できる。
限りなく自由度の高いゲームプレイが、オンライン対戦を熱くすること間違いなし！

8月21日（金）発売予定

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Battlezone is a trademark of Atari/JTS Corporation © 1980, 1998 Atari/JTS Corporation. All rights reserved. Licensed by Activision. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ACTIVISION®

アクティビジョン・ジャパン株式会社
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-18 青葉台タワーアネックス5F
TEL 03-5458-6561 www.activision.co.jp www.activision.com

※画面写真は開発中のものです。

『三國志VI』本体にパワーアップキットをプラス!

三國志VI withパワーアップキット Windows®95／Windows NT®4.0版 ●価格:15,800円

●史実を再現した戦術シミュレーションモード追加!
3人の英雄の史実上の戦争を再現。戦術でプレイする三國志!

●歴史イベントの楽しみが何倍にもなる!
イベント多数増加。また、繰り返し楽しめるコレクション機能を搭載!

●"210年・入蜀"など新シナリオを多数追加
●好評の一騎討ちモード搭載
●武将・都市・群雄・アイテムエディット機能搭載
●ゲーム世界を深める充実のデータベース

Windows®95／Windows NT®4.0版
価格:6,800円
8/28 発売予定

<攻略本>三國志VI ハンドブック 上 下 各2,000円 <小説>超・三國志 上 中 下 今戸榮一・訳編／各971円 <バラエティ>【歴史ポケット】爆笑三國志①〜④ 各570円

あなたの手でつづられる、
ドラマチック幕末。

リコエイションゲーム
維新の嵐®
幕末志士伝

●プレイヤーだけの幕末史…坂本竜馬、土方歳三の2本のシナリオに加え、オリジナルキャラクターも作成可能。
●SLG初の情報戦ゲーム…史実上、重要な武器の役割をはたした「情報」のもつ力を導入!
●カードバトルで熱い「説得」…カード運の要素が絡み、緊張感が高まる本格的な駆け引き!
●戦略性・戦術性ともに高い戦闘シーン
●キャラクターデザインは気鋭のイラストレイター小島文美氏

●好評発売中・Windows®95版:9,800円

<攻略本>
維新の嵐・幕末志士伝 ハンドブック ●2,200円・7月上旬発売
<バラエティ>
【歴史ポケット】爆笑新撰組 ●570円

通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、(株)光栄ネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは ☎0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）(月〜金10:00〜12:00/13:00〜17:00 祝・祭日を除く) ◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。

●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます) ◆お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!

UC JCB VISA MasterCard BC BANK CARD

光栄は20歳になりました。
夢あふれる未来をめざす、なりたての大人です。
今、さらなる高みへ羽ばたきます。

1998年、光栄は創立20周年を迎えます。ユーザーの皆様のご愛顧に感謝の念をこめ、本年は年間を通じて創立20周年を記念するキャンペーンを実施していきます。また、これまでの光栄を超えるような、あっと驚く新機軸の特別作品の発売も予定しております。「エンターテインメント&エデュケーション」をすべての商品のコンセプトに、光栄は、世界ナンバー1のゲームソフトメーカーをめざします。ますますのご愛顧を賜りますようお願い申しあげます。

20th Anniversary
創立20周年

皆様のご愛顧に
感謝の気持ちをこめて!
ただいま好評実施中!!

20th Anniversary
いまならついてるテレホンカード
光栄20周年記念キャンペーン

以下の対象商品にもれなく、超レアな特製テレカが入っています!

▼Windows®95/Windows NT®4.0版
- 歴史シミュレーションゲーム ●三國志VI/価格:13,800円
- 英傑伝シリーズ ●織田信長伝/価格:9,800円
- 歴史シミュレーションゲーム ●チンギスハーン～蒼き狼と白き牝鹿IV～/価格:9,800円

▼Windows®95版
- 歴史シミュレーションゲーム ●信長の野望・将星録withパワーアップキット/価格:13,800円
- 競馬シミュレーションゲーム ●WinningPost3withパワーアップキット/価格:13,800円
- ●ゴルフ大会/価格:9,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代III～Costa del sol～/価格:9,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代外伝/価格:7,800円
- 歴史シミュレーションゲーム ●水滸伝・天導一〇八星/価格:9,800円
- コンピュータ囲碁対局ソフト ●手談対局II/価格:12,800円

▼Macintosh版
- 歴史シミュレーションゲーム ●信長の野望・将星録withパワーアップキット/価格:13,800円
- 競馬シミュレーションゲーム ●WinningPost3withパワーアップキット/価格:13,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代III～Costa del sol～/価格:9,800円

実施期間 8/31(月)まで

※商品がなくなり次第、終了させていただきます。

不朽の名作、いまふたたび。

光栄 エクセレント・コレクション

20th Anniversary
創立20周年

20周年記念 特別価格

好評発売中

Windows®95/Windows NT®4.0版

各・5,800円

NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

☞KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■**当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。**

株式会社 光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ANJIN 日本アドバンス・テクノロジー株式会社 〒２４７－００６１ 神奈川県鎌倉市台３－３－１３
ケー・ユープラザビル２Ｆ
ＴＥＬ：０４６７－４３－６６６３

Elder Blaze
エルダーブレイズ
-Windows95 ONLY-
7/24 IN STORE
9,800YEN
(WITHOUT TAX)
●クォータービュー視点によるターン制ダンジョンRPG
●インターネットにて全国ランキング、コンプリート者を発表
●スクワイヤという謎の生物がプレイヤーの冒険をサポート
●遊ぶ度に変わるダンジョンとアイテムで限りなく遊べる
●個性的なNPCたち
●特徴のある職業を4+1種類用意
●スクワイヤも形態チェンジ可能
●地下深くに眠るエルダーブレイズ　そして・・・
■対応機種【Wondows95】日本語版が動作する環境【CPU】Pentium®プロセッサ、MMX®テクノロジPentium®プロセッサ、PentiumPro®プロセッサ、Pentium II®プロセッサのいずれか【メモリ】本体内蔵RAM16MB以上【ディスプレイ】640×480以上の解像度が可能なもの【ビデオカード】640×480以上の解像度で256色以上表示可能なもの【CD-ROMドライブ】2倍速以上【その他】マウス必須　※対応環境は変更になる場合があります
CREATE 日本クリエイト株式会社
〒581-0869 大阪府八尾市桜ヶ丘1-88
http://www.nihon-create.co.jp
©1998日本クリエイト
※Windowsは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。※Pentium、MMXは米国Intel社の登録商標または商標です。※弊社のソフトのセットアップ前に重要なデータは必ずバックアップを取ってください。
※ディスプレイを見ていて倒れたり、発作を起こしたことのある方は商品の購入前に必ず医師にご相談下さい。
※商品の仕様は予告なく変更する場合があります。※画面は開発中のものです。
NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会

PlayStation

怒首領蜂
DODONPACHI

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

1998年9月10日発売
予定標準価格5,800円(税別)

※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

(株)エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151　福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

縦方向シューティングゲーム
縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。
©ATLUS/CAVE 1995 1996 1997 ©S.P.S1998
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
登山隊長に、ならないか。
選択した季節などによって、
気象状況が様々に変化する
リアルな設定。
隊員達を指揮し、
未知のルートを探る。
滑落・凍傷・雪崩、
予期せぬアクシデントの数々。
誕生! 本格登山シミュレーションゲーム
蒼天の白き神の座
そうてんのしろきかみのくら
GREAT PEAK
7月16日(木)発売
標準価格5,800円(税抜) SCPS10058
©1998 Sony Computer Entertainment Inc. under license from PANDORA BOX CO.,LTD.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
カムコルス杯開催! ●登山隊長にあたえられる最高のグレードを獲得して、頂点を目指せ! 上位の方に公式認定証を発行。詳しくはパッケージ内、店頭パンフレットの応募要項をご覧ください。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

EA SPORTS
FIFA
For the Good of the Game
FRANCE 98
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
JFA
OFFICIAL GOODS
© 1996 J F A
All Rights Reserved By JFA
日本代表クライマックス
FIFA
Road to
WORLD CUP
ロード・トゥ・ワールドカップ
98
ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
製品に関するお問い合わせは、弊社カスタマーサポート係までお気軽にどうぞ。
TEL.03-5436-6499（受付時間11:00～17:00／月～金・祝日休）
DOLBY SURROUND™
PC98-NX
POWER VR

W杯フランス大会への熱き道程。

日本代表チームの勇姿、再び！

パワー！
スピード！
テクニック！

鮮やかなボールテクニックと
激しい攻防！

息詰まる熱戦の予感。

感動的なゴール！ 蘇るワールドカップ最終予選の興奮！

多彩なゲームモードが選べ、夢の対決も可能。

戦略を駆使して世界の壁を打ち破れ！

©1998 Electronic Arts. Electronic Arts, EA SPORTS, EA SPORTS logo and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. ©1977 FIFA TM. Official Licensed product of the FIFA World Cup France 98. ©The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Windows®95は米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の国における登録商標です。「Power VR」及びPower VRのロゴは、英国Video Logic Limitedの商標です。その他記載されている会社および商品名は、各社の商標または登録商標です。

世界へ衝撃のゴールが放たれる！

Windows®95専用 CD-ROM 完全日本語版・待望の新登場。絶賛発売中 価格7,800円（税別）

FIFA（国際サッカー連盟）、World Cup France 98公認のサッカーゲーム。

リアルに再現された各地区の予選方法で、172カ国の代表チームがワールドカップフランス大会本戦に向け、熱い戦いを繰り広げる！ 勝ち上がれるのはたったの32チーム。強豪国がひしめく本戦で、栄光のW杯を手にするまで戦い抜けるか。

日本代表で勝ち上がれ！ 日本代表チームは、選手が実名で登場！

世界各国の代表、合計4,500人を越す世界の有名選手たちも勢揃いし、各選手の能力まで見事に反映されている。世界中を魅了するボールの魔術師たちを相手に、日本代表はどこまで勝ち進めるか。すべてはきみの腕しだい！

多彩な5種類のゲームモード。

世界各地区の予選からワールドカップ・ファイナルラウンドまでを再現した "Road to World Cup 98"、対戦相手を自由に選べる"フレンドリーマッチ"、世界の11リーグをプレイできる"リーグ"、対戦チームを選択しておこなう"PKマッチ"、フリーキック・コーナーキックなどを練習できる"トレーニング"。他にもトレードや選手の能力を変更できる"チームエディット"モードも搭載。好みのオリジナルチームを作成できる！

最強のAIシステムとリアルなスタジアム。

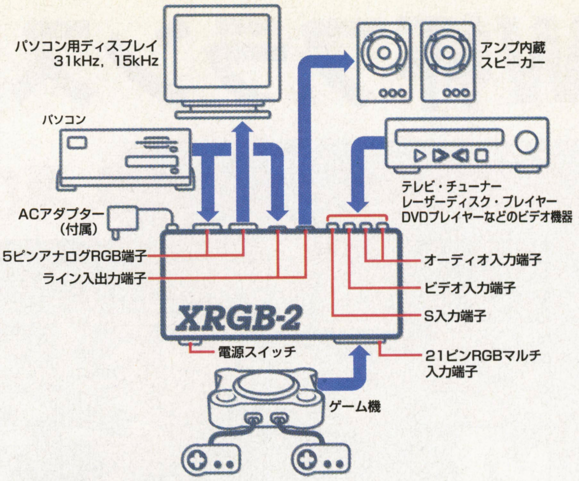
最新技術によって、選手たちの動きがそのまま画面の中に。選手の動作そして多彩なフォーメーションでの戦略的なプレイまでもが、最強のAIシステムにより再現される。試合をおこなうスタジアムは、世界の主要16カ国の競技場を忠実に描写。解説・実況には元日本代表の金田喜稔氏と、TVなどで活躍中の小谷泰介氏を迎え、8種類の多彩なカメラアングルとともに展開される試合は、テレビ中継さながらの迫力！

この製品がお店で手に入らない場合は下記にて通信販売を受けられます。
ツクダシナジー株式会社：TEL 03-5272-8955
通販ホームページ：http://www.synergy-j.co.jp/orderFIFA/orderrom.html

インターネット・ホームページ
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.ea.com/eaj/
FIFA RTWC 98 の最新情報はホームページでもご覧いただけます。

マイコンソフト

最新最高の映像美



XRGB-2にできること

XRGB-2は、家庭用ゲーム機やビデオ器機の映像をパソコンのモニタで表示できます。「もっときれいな映像でゲームをプレイしたい」と思っている方へおすすめします。

こんな便利機能があるのだ

暗いシーン構成の画面（ダンジョンや暗い室内など）の暗い部分だけを中心に明るくできる「ガンマ補正回路」が搭載されています。暗くてアイテムや通路などを見つけるのに苦労した人には朗報です。

オン・スクリーン・メニューで簡単設定

画面位置・入力映像切替・色・明るさ・ガンマ補正などの設定は、画面に表示されるオン・スクリーン・メニューで画面を確認しながら操作ができます。細かく調整できるので自分の好みにアジャストが可能。

なんたってフルカラー対応

とにかく画面の安定性に重点を置いて開発しました。ビデオカメラの映像やテレビ番組などがきれいに表示できます。従来品と比較して、ビデオ入力とS入力の画質が大幅にレベルアップしています。

業務用ビデオゲーム基板もバッチリ！

業務用ビデオゲーム基板（コンパネ）から出力される映像はかなり明るく表示されます。XRGB-2には、RGB明るさ調整スイッチが付いているので、明るすぎると感じたときは暗めにセットすることもできます。

洗練されたバック・パネル

21ピン入力以外の端子は後面にまとめて配置し、接続効率を高めました。ビデオ系の音声入力端子が付いていますので、ビデオ出力やS出力しか持たないゲーム機でも接続できます。

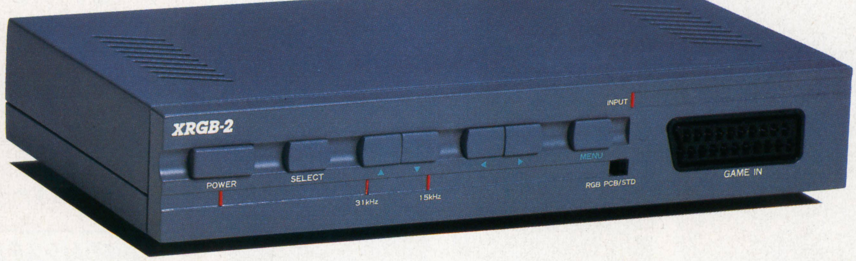
Specifications

映像方式	NTSCカラー／アナログRGB
入力	コンポジット・ビデオ（NTSC準拠） 1 Vp-p（75Ω）
	S端子（NTSC準拠） 4ピンmini DIN Y信号 1Vp-p C信号 バースト信号部で0.286Vp-p（75Ω）
	21ピンRGBマルチ（アナログRGB） RGB信号0.5Vp-p～4Vp-p（75Ω／220Ω） 複合同期信号0.3Vp-p～5Vp-p （負極性 V：60Hz、H：15kHz）
	15ピン・アナログRGB（スルー出力用）
出力	15ピン・アナログRGB 電源ON時：RGB信号0.8vp-p（75Ω） 同期信号TTLレベル（負極性 V：60Hz、H：15kHz／31kHz） ※入力される映像信号によって若干異なります。 電源OFF時：15ピン・アナログRGB入力端子からのスルー出力
画質	水平同期周波数31kHz時 サンプリング周波数14MHz 色階調：R＝8bit、B＝8bit、B＝8bit トータル1,600万色（フルカラー）
Y／C分離	3ライン・デジタルくし型フィルター
電源	専用ACアダプターにより供給 DC13.8V 最大消費電力 600mA
本体寸法	W230mm×D130mm×H48.25mm （ボタン、コネクター、ゴム足を除く）
重量	本体 460g ACアダプター 380g

対応ディスプレイ

下記の15ピン・アナログRGBディスプレイに対応

- 水平同期周波数31kHz● 640×480ドット、VGAモード
- 水平同期周波数15kHz● X68000用など



対応するビデオ機器

- ●ビデオ端子、Sビデオ端子の出力を持つ機器
  ビデオデッキ、LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど
- ●家庭用ゲーム機
- ●業務用ゲーム基板

※接続にはコントロールパネルが必要です
※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

XRGB-2

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格27,800円（税別） 好評発売中!!

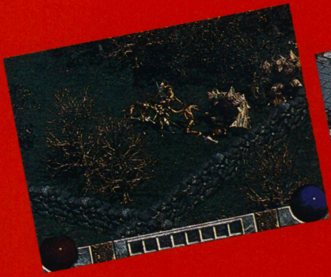
発売元：電波新聞社　販売部
〒141-8735 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

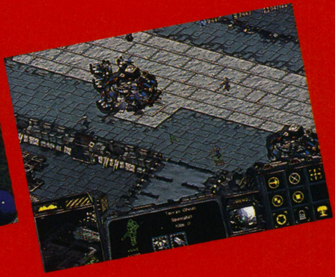
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530-0005 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111（大代表）	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361（大代表）	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411（大代表）	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

Index

三國志VI　徹底研究 ……175
E3で発表された最新パソコン・ゲーム特集 ……179
3Dボード買ったらばイマジニアを要チェック!!
ブレイン クレイジー ……185
インカミング ……185
アップライジング ……186
Basic Magazineパソコン・ソフトSelection
布袋寅泰STOLEN SONG for Windows95 ……188
エルダー ブレイズ ……189
アウトウォーズ ……190
ネットワーク・ゲーム対戦問屋 ……191
第2回ベーマガ杯争奪「対局囲碁ソフト」王座決定戦 ……194
パソコン・ソフト今月の新作 ……200





PC★Soft Side

パソコン・ソフト News Headlines

インターネットで天下を統一せよ

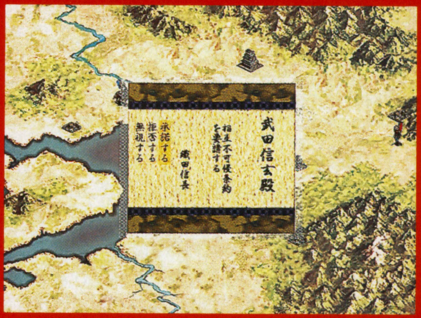
光栄から，『信長の野望 Internet』（Windows95／NT4.0）が登場することになった。タイトルどおり，完全にネットワーク専用の対戦型SLGになっている。

プレイするには，まず光栄のサーバーに接続し，対戦相手を探す。そのあと，戦場となるマップや，各プレイヤーが担当する大名を決定すると，ゲームがスタートするという流れだ。

ネットワーク専用ということで，これまでの『信長』シリーズの雰囲気を継承しつつも，さまざまな仕様を追加したり，逆にシェイプアップしたりしている。なかでも，ネットワーク・ゲームとして快適に楽しくプレイするためのシステム——すべてのプレイヤーが同じ制限時間内にコマンドを入力することで，ゲームが同時進行する「同時ターン制」と，他のプレイヤーに知られることなく，特定のプレイヤーと「密談」を交わせる「書状システム」が特徴的だ。

発売は10月，価格は7,800円の予定。くわしい情報は，下記の電話番号か，光栄のホームページにて。

◀チャット機能によって，ほかのプレイヤーと自由に会話することができる



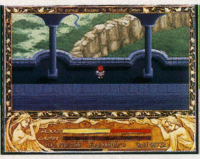
▲特定のプレイヤーと密談できる「書状システム」がおもしろい

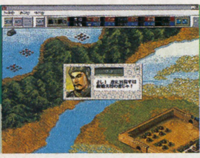
◀ゲームは，すべてのプレイヤーが同時に存在するヘックス上で展開する

※このゲームに関する問い合わせ先：（株）光栄（☎045-561-6861）／光栄ホームページ　http://www.koei.co.jp/

今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT 20

1&2位は，先月と変わらず『イース・エターナル』『三國志Ⅵ』が占めた。初登場作のなかでは『維新の嵐・幕末志士伝』が3位と孤軍奮闘。4位には，ワールドカップ開催にあわせて『FIFA』が上昇してきた。なおエレクトロニック・アーツは，6月1日より社名を「エレクトロニック・アーツ・スクウェア」に変更している。

1 イース・エターナル

●日本ファルコム ●8,800円
●アクションRPG ●Win95
前1位 2回

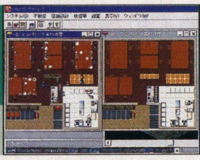
2 三國志Ⅵ

●光栄 ●13,800円
●SLG ●Win95
前2位 3回

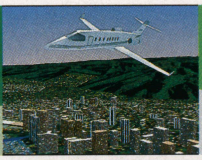
3 維新の嵐・幕末志士伝

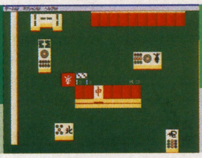
●光栄 ●9,800円
●SLG ●Win95
初登場

4 FIFA：ロード・トゥ・ワールドカップ98

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●7,800円
●サッカー ●Win95
↑前13位 2回

5 ザ・ファミレス～あの街を独占せよ

●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95
↑前8位 2回

6 マイクロソフト フライトシミュレータ98

●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95
前4位 5回

7 ショックプライス500 麻雀

●SME・インターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド
前5位 12回

8 チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ

●光栄 ●9,800円
●SLG ●Win95
前3位 2回

9 ULTIMA ONLINE（日本語マニュアル付英語版）

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●9,800円
●RPG ●Win95
↑再登場 6回

10 アドバンスド大戦略98 ～STORM OVER EUROPE

●セガ ●9,800円
●SLG ●Win95
前6位 2回

順位	タイトル	データ	前回
11	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	●ナインライブス ●6,300円 ●SLG ●Win95	初登場
12	リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト	●SME・インターメディア ●8,800円 ●AVG ●ハイブリッド	前7位 6回
13	エンブレイス	●TGL ●9,800円 ●ARPG ●Win95	初登場
14	ショックプライス500 花札	●SME・インターメディア ●500円 ●花札 ●ハイブリッド	↑前18位 4回
15	ナデシコで遊ぼう！Vol.1	●角川書店 ●5,800円 ●アクセサリー ●Win95	初登場
16	デジタルムック 機動戦艦ナデシコ 1000%コレクション	●角川書店 ●5,800円 ●データベース ●Win95	初登場
17	ヴァンテージ・マスター	●日本ファルコム ●10,800円 ●SLG ●Win95	前15位 5回
18	大戦略マスターコンバット2	●システムソフト ●9,800円 ●SLG ●Win95	初登場
19	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	●セガ ●7,800円 ●ガン・シューティング ●Win95	初登場
20	シミュレーションRPGツクール95	●アスキー ●9,800円 ●ツール ●Win95	初登場

●ランキング協力店（集計期間5月1日～31日）

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850●DEPOツクモ二番街店☎011-242-3199 宮城県 ●ComCity仙台駅東口店☎022-291-4744 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎028-639-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 埼玉県 ●T・ZONE所沢店☎0429-94-2800●ラオックス南浦和コンピュータ館☎048-861-3111 千葉県 ●メディアバレー千葉☎043-224-9700 東京都 ●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）☎0427-21-2021●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 富山県 ●パソコン村富山店☎0764-21-6822 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パソコンショップエグゼ☎0537-23-6674 愛知県 ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334●マイコンテック名古屋☎052-261-2536 大阪府 ●スタンバイVer.3☎06-641-1971 和歌山県 ●ニノミヤPC Xtown和歌山店☎0734-23-6336 香川県 ●野田屋電機☎087-851-4545 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110

■アーケード・ゲームHOT10

全国のチャレハイ集計協力店のインカム情報を独自に集計

■「今月の新作」コーナーでは，基本的に'98年7月に発売される新作ソフトを紹介しています。ただし，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，タイトル・発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。また，掲載している画面写真は開発中のものもあるため，製品版とは異なる場合があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーでは©表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用

連載 シミュレーションゲームの世界

三國志VI 徹底研究 その6

光栄
●Windows95/WindowsNT4.0
●13,800円
●発売中
●光栄ホームページ
http://www.koei.co.jp

文／源　康史

第一章 シナリオ別攻略講座　～曹操編 其の二～

先月に引き続き，曹操のシナリオ別攻略方針を曹操自身に語ってもらいます。今回はシナリオ5～7。大陸の展望がある程度見えてきたシナリオだけに，ワクワク感には欠けるかもしれませんが，三國志には，そんな中にもおもしろい話はたくさんあります。背景を踏まえながらプレイすると，10倍も100倍も楽しむことができるでしょう。

赤壁の決戦

曹操　いよいよ荊州攻めじゃな。

程昱　劉表は病に倒れたと聞いております。

曹操　喪に服している時が好機じゃの。

程昱　話によりますと，跡継ぎはまだ決まっておらぬそうです。

曹操　どちらにしても息子どもは無能と聞き及んでおるが。

程昱　しかし，新野の劉備がおります。しかも優れた軍師を近頃配下にしたとかで，決して侮れません。

曹操　たしか徐庶じゃったな。そちは少し買いかぶりすぎではないのか？

程昱　曹仁殿が早速敗れたのです。これは油断なりませんぞ。

曹操　局地戦とはいえ，犠牲は馬鹿にはできんな。何とか徐庶をこちらに呼び寄せる手はないか？

程昱　徐庶は孝行者で有名です。徐庶の母を捕らえ，手紙を書かせればすぐに飛んで参ることでしょう。

曹操　よし，すべてはそちに任せるぞ。

こうして程昱は徐庶の母を捕らえますが，徐庶の母は剛直な人物で，一度仕えた主人を裏切るような真似に手を貸すことはしませんでした。そこで程昱は息子代わりといっても良いほど，礼を尽くし，精一杯もてなしました。すると徐庶の母はその礼として程昱に手紙を書いたのです。程昱はその手紙の筆跡を真似て徐庶へ偽の手紙を書き，呼び寄せることに成功しました。

しかし，徐庶の母は騙された息子の姿を見て，自分自身を恥じて自殺してしまいました。

程昱　徐庶を味方にすることはできませんでしたが，劉備から離すだけでも意義があると思われます。

曹操　そうもいかんぞ。先月号で登場した諸葛亮がいるではないか。しかも夏侯惇を破ってしまった。徐庶のほうがマシだったんじゃないのか？

程昱　それを言われると面目ありません。

諸葛亮　ハッハッハ。劉備殿は水を得た魚のようですぞ。

曹操　フフフ。局地戦で勝ったくらいで慢心するとは若いな。

程昱　劉表が死にました！　後を継いだ劉琮から降伏の使者も参っています！

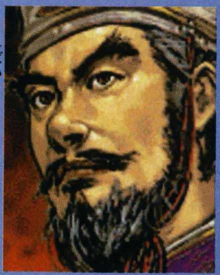
諸葛亮　しまった！　我が殿は劉琦殿の後見役となっていたというのに……。

曹操　つまり，劉備は行き場をなくした

主な登場人物

曹操（字・孟徳）

程昱（字・仲徳）


司馬懿（字・仲達）

▲ついに曹操は華北を統一した。群雄割拠と呼べるのはシナリオ5まででであろう

というわけじゃな。
程昱　好機です。劉備を滅ぼし，荊州を手に入れましょうぞ。
曹操　100万の軍をもって出陣だ！
程昱　呉と国境を接する小沛と下邳にも兵を残していきましょう。
曹操　呉も100万の軍を前に恐れをなしていることじゃろうな。ガハハハ！

曹操は100万の大軍を率いて，劉備を追い払い，荊州を占領すると，舌の根も渇かないうちに呉の討伐に乗り出しました。その頃呉では，文官を中心とした降伏派と，武官を中心とした開戦派にわかれていました。開戦派の魯粛の計らいによって劉備と孫権は同盟を結び，周瑜の活躍と曹操軍の伝染病により，曹操は撤退し，劉備は命脈を保つことができました。

シナリオ5の戦略方針

史実のようにならないよう，呉を同盟によって味方につけておくことが勝利への道です。漢中を経由して，西の益州から攻める戦略も考えられますが，時間がかかるぶん，孫呉に力をつけさせてしまうのでお薦めできません。新野の劉備は徐庶や諸葛亮などの軍師を配下にする前に滅ぼしておきましょう。

荊州，襄陽を占領し，続いて益州を滅ぼすと，史実どおり呉と最終決戦となります。もっとも史実では魏を継いだ晋が呉を滅ぼしたわけですが…。

荊州の関羽を討伐

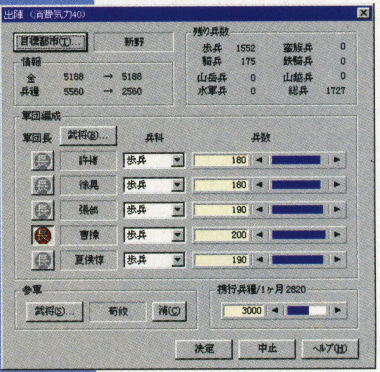
程昱　魏王。劉備がついに漢中王を名乗りました。
曹操　青二才が……。妙才（夏侯淵）の仇討ちだ！　すぐに漢中に出陣するぞ。
司馬懿　魏王。お待ちください。
曹操　仲達か。その顔は何やら策がありそうじゃの。申してみよ。
司馬懿　ははっ。荊州を守備している関羽と呉の孫権は不仲と聞きます。ここは孫権と結び，関羽を滅ぼし，荊州を二分するということにすれば，きっと孫権も乗ってくることでしょう。
曹操　よし，早速使者を出すのだ。

かくて曹操と孫権は同盟を結び，関羽討伐に乗り出しました。関羽は味方の裏切りや，呉の呂蒙・陸遜，魏の徐晃・曹仁の活躍により，捕らえられ斬首されてしまいます。魏の司馬懿の進言どおり，蜀の勢力は弱まり，三国の均衡も乱れてきた重大な出来事といえるでしょう。

司馬懿　蜀は弱体化したといっても，諸葛亮がまだいます。油断なさらぬように。
曹操　そちの知力は諸葛亮に匹敵するようじゃのお。しかも，戦場での能力ではそちが多少上回っているようじゃ。
司馬懿　知力？　たしかに勝つ自信はございますが……。
曹操　よし，史実よりちょっと早いが，そちを蜀方面の総司令に命じる。

▲曹操は8年かけて華北を統一し，異民族の烏桓まで滅ぼした

▲意気盛んな曹仁だが，徐庶によって，「八門禁鎖の陣」を破られる


▲実際には100万の軍を率いることはできない。2都市から約20万動員可能だ

◀▲劉備軍と劉表軍合わせても，曹操軍の1/3にも満たない。兵力差は歴然だ

曹仁

字は子孝。魏の大将軍。演義で最も割を食った武将の1人で，徐庶や諸葛亮のやられ役となってしまったが，もちろんフィクション。敵に包囲された部下を救出する際に幾度となく単身で敵陣へ突入し，無事に生還したときは「将軍は天の人」と賞賛された。

程昱

字は仲徳。曹操の軍師として長年戦場を駆け回る。本名は「立」だが，日輪（太陽）の夢を見たことから，曹操によって「昱」の字を与えられた。演義では十面埋伏など派手な計略を好んだが，黄蓋の偽降を見破るなどの沈着さも持ち合わせていた。

豆知識 その1

1. 劉琦の後見役＝劉備は荊州の跡継ぎ争いに際しては長男の劉琦に味方した。そのため，劉琮派と対立する。
2. 夏侯淵斬られる＝夏侯淵は曹操の従弟で挙兵時から従っている古株。勇にのみ頼る傾向があり，それが災いしてしまった。
3. 曹操の頭痛＝現代でいう脳腫瘍といわれている。華佗が手術によって治るといったが，この時代に治るのなら苦労はしない。
4. 曹丕＝字は子桓。曹操の長男（異母兄の曹昂は戦死）。魏の文帝として即位。文学評論家・詩人としても名を残す。
5. 鄧艾＝字は士載。蜀を直接滅ぼした魏の最後の名将。しかし，鍾会との権力争いに破れ，滅亡してしまう。

徐庶

字は元直。司馬徽の門下で，諸葛亮と親交があった。演義では劉備の軍師として活躍を見せるが，正史では劉備が長阪で惨敗した際に母親が捕らえられたために曹操に降ったとあるだけで，これといった活躍は見せない。諸葛亮を推薦したシーンは演義でも有名だ。

司馬懿

字は仲達。曹丕に信任され，曹叡の代に大将軍となる。諸葛亮との戦いは名場面として有名だが，そのほとんどは創作で実際に対峙したのはごくわずかである。曹叡の死後，クーデターにより絶対権力に手に入れる。孫の司馬炎が魏を乗っ取り，晋を建国した。

司馬懿　ははっ。謹んでお受けしますが，蜀は関羽の復讐戦として，呉に劉備自ら出陣する準備をしているそうです。

曹操　ヌヌヌ，どうも関羽が死んでから頭痛がひどくてのお。わしももう長くないかもしれぬ。

司馬懿　何と弱気なことを。

曹操　そちは曹丕(そうひ)とは親友であったな。くれぐれも裏切るなよ。

司馬懿　ははっ（……わしの息子なら何をしようが構わないということだな，フフフ）。

シナリオ6の戦略方針

まず呉と結び，荊州の関羽を滅ぼします。つぎに呉との同盟を保ったまま，支柱を失った蜀を荊州と長安(ちょうあん)の両方面から攻めます。

司馬懿は許昌(きょしょう)にいますが，これでは宝の持ち腐れ。すぐに前線へと投入しましょう。曹操は寿命の尽きるのが近いので，許昌に置いたままでよいでしょう。跡継ぎは迷わず曹丕にします。

孔明五丈原に散る

曹操の後を継いだ曹丕は漢から皇位を譲られ，魏の初代皇帝となりますが，在位7年，わずか40歳でこの世を去ってしまいます。後を継いだのは祖父曹操に気に入られていた曹叡(そうえい)で第2代皇帝となります。

司馬懿　諸葛亮は陣没いたしました。

曹叡　うむ。急使より聞いておる。ご苦労であったな。諸葛亮のいない蜀など恐るるに足らぬ。

司馬懿　まだ蜀は健在で，呉もおりますゆえ，油断はなさらぬように。

曹叡は幼い頃から聡明で，自ら前線に赴き勝利へ導くなど，名君として知られていましたが，諸葛亮が滅んだのを境に，始皇帝を目指したのか，宮殿の造営などに力を入れ，国力を疲弊させてしまいました。平和ボケという言葉がありますが，危機感があってこそ才幹を発揮する人物もいるということですね。

シナリオ7の戦略方針

領土はシナリオ6とほとんど変わらないので，方針はほぼ同じです。ただ，武将の顔ぶれはかなり変わっています。司馬懿・鄧艾(とうがい)を中心に，史実どおり蜀を滅ぼすのが得策でしょう。

曹叡もまた寿命が短いので，いきなり司馬一族を跡継ぎにしてしまってもおもしろいかもしれません。

待望！ 8月28日には待望の『三國志VI パワーアップキット』が発売されます。価格は6,800円（『三國志VI』本体に『パワーアップキット』をプラスした『三國志VI withパワーアップキット』も同時発売で，価格は15,800円）。詳細が入りしだい，レポートしますので，乞うご期待！

▲従弟の夏侯淵の復讐戦として漢中へと出陣する曹操だが……

▲有名な鶏肋の故事。食う所はないがいいダシは取れるという意味

▲祁山は長安と漢中の間にある。司馬懿は孔明との最終決戦に臨む

▲戦いには勝った司馬懿だが，孔明の才を讃えた。蜀は滅亡への序曲を奏ではじめた

豆知識その2

6. 関羽の字＝元の字は長生といったが，やむなく犯した役人殺しがきっかけで雲長に変えたといわれている。
7. 関羽の逃亡＝関羽は河東郡の出身。徐晃とは同郷ということもあって親しく交わった。演義では張遼との友情が有名だが。
8. 美髯公＝曹操が関羽を献帝に謁見させた際に，関羽のあまりに見事な髯を見て，献帝がそう呼んで褒め讃えた。
9. 曹操の度量＝曹操は関羽が逃げた際に追手を差し向けなかった。裴松之は覇者のみができる度量の広さと賞賛した。
10. 関羽の侮辱＝演義では細かく記述されている。「虎の子を犬の子にやれるか」と言い放ったのである。何ともいやはや。

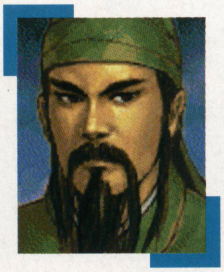
第二章 三國志の原典に迫る

三国志の英雄や諸葛亮以上に現代の中国や日本で絶大な支持を得ている武将がいます。劉備の義弟関羽です。たしかに蜀の五虎大将として，武勇においては呂布に次ぐほどの活躍を見せます。そんな彼が今では神としてあがめられています。

中国のどこに行っても見ることができる「関帝廟」は関羽を祀っている廟ですが，日本では横浜中華街にあるのが有名ですね。

ではなぜ関羽が神格化されたのか，人生を追いながら検証してみましょう。

関羽伝



義理に厚い名将

関羽の字は雲長。故郷で役人を殺したことから，幽州に逃亡し，そこで劉備と張飛に出会います。3人は兄弟同然の仲で寝食を共にしたと言われています。

演義では黄巾党との戦いや反董卓連合軍で活躍しますが，正史ではいずれの記述もありません。関羽が活躍するのは，劉備が徐州太守になってからです。

曹操軍によって徐州が占領されると，関羽はやむなく曹操に降りました。演義ではこのときに三つの条件を出したのですが，このうちの一つが「劉備が存命だったときはすぐに出立する」というもので，関羽が「義の人」であることを印象づけた最初のシーンでもあります。関羽は義に厚い人物だからこそ，曹操に厚遇されたのです。曹操に受けた恩は白馬の戦いで袁紹配下の顔良を斬ることで報いました。やがて劉備の居場所がわかると，曹操の下から去っていってしまいます。曹操はそれを知ると「追ってはならぬ。関羽は義を果たしたのだ。関羽こそ誠の武人である」と評し，見逃しました。曹操自ら見送りに出向き，陣羽織と路銀を手渡し，その別れを惜しみました。

美髯公の猛威

劉備に従って荊州入りした関羽は劉表に身を寄せました。曹操が当陽の長阪まで進撃してくると，多勢に無勢の劉備軍は撤退し，夏口にまで至りました。

劉備は諸葛亮を呉に派遣し，孫権との同盟がなると，曹操軍を退却させ，荊州南部を奪取することに成功します。演義では赤壁の戦いにかなりの着色が施され，関羽にもいくつもの名場面が加えられました。とくに有名なのが，曹操との再会です。

曹操は赤壁の戦いに敗退し，退却するところを関羽軍と出くわします。関羽は曹操を討ち取るよう命じられていましたが，許昌で受けた数々の恩は消えるものではなく，見逃してしまいます。命令無視となれば，処罰（場合によっては死罪）も免れないにも関わらず，義を貫き通した姿に人々は敬服したといわれています。

一方関羽は身分の高い者を小馬鹿にする傾向もありました。孫権に「娘さんを息子の嫁にもらいたい」と話を持ちかけられたときも，孫権を侮辱したうえに断るなど，政治家としては柔軟性をあまりに欠く失態を演じたこともあります。

それが原因で自らを滅ぼすことになるとは思いも寄らなかったことでしょう。

また，五虎大将に馬超や黄忠が含まれたと聞くと怒り，諸葛亮に「馬超殿は張飛殿とはいい勝負でしょうが，髯殿（関羽のこと）には遠く及びません」と言われると気分を良くしたという，小人な一面も見せています。人間らしい一面も数多く見せているからこそ，民衆にも人気が出たのでしょう。

◆

イラストやお手紙など募集中です！

今月の１本

今月は三國志のデータベース・ソフト「三国志CD-ROM　諸葛孔明伝」を紹介します。

総勢1,000名もの武将が網羅された群雄烈伝をはじめとして，名シーンとなった古戦場をリアルに体感できたり，蜀ゆかりの史跡探訪，3DCGにより再現された兵器画伝，黄巾の乱から蜀滅亡までの年表や戦争の詳細データが解説された激闘戦史，そして軍師度チェックなど盛りだくさんの内容です。まるでミニ・シアターのように展開するシステムも必見！

なお，ゲームではないので，ゲームソフトのコーナーには置いていないことが多いようなので，注意して探しましょう。

◀「歴史群像」でお馴染みの学習研究社より7,800円で発売中。Windows95専用。http://www.gakken.co.jp/

Computer Game Monthly Topics

E3で発表された 最新 パソコン・ゲーム特集

E3
(Electronic Entertainment Expo)
●日時●
5月28日〜5月30日
●場所●
米国アトランタ
●URL●
http://www.e3expo.com/

E3ってなんだろう？

5月の末に，アメリカのジョージア州はアトランタで，世界最大規模と言えるゲーム・イベントが開催された。毎年恒例のエレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ，いわゆるE3である。どれだけ日本のゲームが海外に普及しようとも，開かれるショーの規模は圧倒的にアメリカのほうがグレート。ブースも大きく，そこで行なわれるイベントもド派手なものばかりなのだ。こういうのを「大陸的気質」というので，良い子は覚えておくと，テストに出るかもしれないぞ。

会場では，ゲームに関連したものならなんでも展示される。パソコンや家庭用ゲーム機のソフトはもちろん，ハードウエアから細かい周辺機器までが，広大な会場にならぶのである。今年は参加企業500社，新作ソフトだけでざっと1,600本はあったというから，とんでもない。

日本の国内メーカーも，まずE3で発表し，つづいてWindows World Expo Tokyo（今年は7月1日〜7月4日：幕張メッセ）で国内発表をするといったようなダンドリをしているし，なかには日本での発売や報道を考えていないケースまである。すなわちE3を制する者は，ゲーム界の最先端情報を制することになるのだ。我々ベーマガ編集部も，国外メーカーに打診をしつつも，電波新聞社のニューヨーク支局に取材を手配，E3後は国内メーカーに協力を願うカタチで情報の収集にあたった。大量のラインナップの山から，ベーマガ読者向けと思われるタイトルをしぼりこんでみたので，一読してほしい。なるべく日本での発売が期待できるタイトルに重点を置いてみたつもりだ。

また，E3でおもしろそうなソフトをかき集め，日本にもどりしだい，ライセンス契約の検討をはじめるメーカーも多い。このあたりは，まだ「契約がすんでいないので……」と断られ，ほぼ発売が確定しつつも紹介できなかったものがいくつかある。今回は特集からはずさせてもらったが，いつしかの機会を待つべし。

ここだけの話だが，マイク○マウスなどは，E3でしか出展されないようなヘンテコリンなソフトをわざわざ日本に持ちこんでいる可能性が高い。筆者の見のがしているタイトルの発売が裏で進められているとすれば，まこと勝手な憶測で申しわけないが，目が離せないことだろう（いや，前例があるだけに……）。

来年の会場はロサンゼルス。「ロスなら行ってもいいかな（笑）」とは山下 章の弁だ。'99年は大取材陣の投入なるか!?

SEGA of America　日本法人 セガ・エンタープライゼス

オリジナルSLGに期待？

セガは，『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』をはじめとするタイトルを数本出展した。目玉は，初公開となった『セガラリー2（仮）』。日本での発売は未定だが，D3D向けの開発をしているというので，セガPCのソフトによく見られるように，3Dボードやなんらかのハードウエアと同梱で発売される可能性も高い。

『コンフリクト・オブ・ネイションズ（仮）』はリアルタイムSLGだが，内政と戦闘を別マップで行なうという特徴がある。陸戦兵器や空戦兵器などを軍団単位で編成し，陣形を組んで移動することができるので，かなり頭を使うことになる。

第一次大戦的な世界の戦争を題材にしながらも，どこかコミカルで，風刺的なゲーム。皇帝，大司教という，よそではあまり見ないキャラクターがどのような役割を果たすか，今から興味深い。

SONIC R

■Windows95　■レーシング

▲スピード感あふれるソニックのゲームが，サターンから移植される。テイルス，エッグマンも登場。コースの仕掛けもいろいろある

Conflict of Nations

■Windows95　■リアルタイムSLG

▲セガPC部門の数少ないオリジナル・タイトルだけに，力の入りかたは推して知るべし

◀欧米の列強と，大日本帝国がシノギをけずっていた時代の，ちょっとアナクロの入った兵器を使いこなすのだ

Blizzard, Sierra

このタイトルの国内発売元 ソース

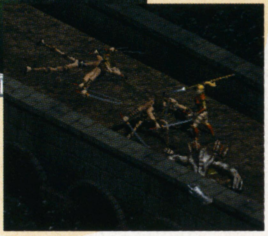
読者の注目も高いARPG『DIABLO II』(Blizzard社)は，小出しにされている情報を見るかぎり，前作のRPGとしての完成度を保ったまま，さらに多様な展開を期待できる作品になりつつある。前作が，シンプルななかに奥深さを持っていたのに対し，今回は広大なマップを舞台にした，超大作としての匂いがプンプンと感じられるのだ。アイテムや魔法，ジョブも増強されている。最新情報は下記のURLをまめにチェックするといいだろう。

http://www.diablonews.com/
http://www.diabloii.com/

DIABLO II

■Windows95　■アクションRPG

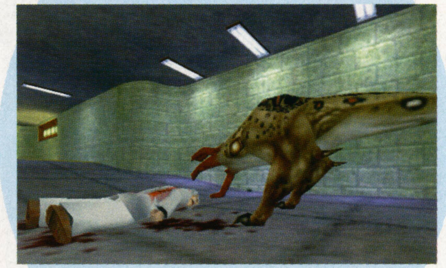
◀今度の冒険世界は、ダンジョンのなかだけではない



▶大きさも攻撃方法も多様な，魅力あるモンスターがプレイヤーを襲う!

HALF-LIFE

■Windows95　■3Dアクション



▲特殊なAIで，怪物や研究員たちがなまなましく動く。舞台の研究所内では，天井を突き破って敵が現れたり，空中を旋回するヘリを攻撃することになったりと，さまざまな事件が

Activision

日本法人 アクティビジョン・ジャパン

3Dロボット・アクションの看板『Heavy Gear II』や，同じく3D視点のファンタジー・アクション『heretic II』などをはじめとして，アクション性，リアルタイム性の強いゲームが目立っている。そのひとつひとつは決して小さいタイトルではないが，ベーマガ読者の好みからすると，いろいろな意味で『Legend～』が注目度が高いのではないだろうか。ちまちましたサムライが剣を振りまわして闘うのは，見ていて楽しいものにちがいない。『DIABLO』タイプのゲームに完成しそうな気がする。

Beneath

■Windows95
■アクションAVG

▲考古学者である父親を救出するため，地底に挑むジャック。泳ぐ，登る，綱で飛び移るなど，多彩なアクションがウリ

Legend of the Five Rings : Ronin

■Windows95
■アクションRPG

▲タイトルを訳せば「五輪の書伝説～浪人」。日本の城や寺を背景にサムライが多数登場する。モンスターも，それっぽいぞ

Interstate'82

■Windows95
■3Dカーアクション

▲『～'76』の続編。第3次世界大戦を起こそうとする秘密組織の野望をくじくため，改造車でミサイルや機銃を撃ちまくる

Microsoft

日本法人 マイクロソフト

モトクロス・レーシング，ピンボール，野球，ゴルフなど，多彩なジャンルの新作を発表したマイクロソフト。以前に発売した『リターン・オブ・アーケード』につづいて，『リベンジ・オブ・アーケード』なるタイトルも現れた。収録作品は，『モトス』『ラリーX』『マッピー』など。好評を博したSLGの続編も多い。

注目はフィードバック・タイプのハンドルである「サイドワインダー・フォース・フィードバック・ホイール」だ。ドライビング・ゲームがいっそう楽しくなりそう。価格は210ドル以下の予定。

Microsoft Age of Empires II : The Age of Kings

■Windows95　■リアルタイムSLG

▲守備，パトロール，陣形などの概念が導入された。民族ごとのちがいも明確になっている

Microsoft Combat Flight Simulator

■Windows95　■フライトSLG

▲同社の十八番であるフライトSLGのエンジンを使用し，第二次大戦の空中戦をゲームにした

Acclaim entertainment　日本法人 アクレイムジャパン

パソコン・ソフトは，おなじみのタイトルの新シリーズが目立ったアクレイム。『EXTREME G2』やフットボールの『NFL Quarterback Club '99』が，その代表だ。個人的には，Nintendo64の『Iggy's Reckin' Balls』がやたら楽しそうだったというのはナイショ。

とにかくIguana Entertainment社のポリゴンをはじめとするCG技術が優れている。『TUROK』では血の吹き出かたや消えかたに，いたく感動したものだが，『TUROK2』は流れ落ちる滝が，また美しい。迫りくる恐竜も，じつにいい動きなのだ。

TUROK2

■Windows95
■3Dアクション

▲恐竜と闘う時空戦士アクション。グラフィックはさらに美しくなっている。水の流れ落ちるさま，炎の燃えるようすは必見

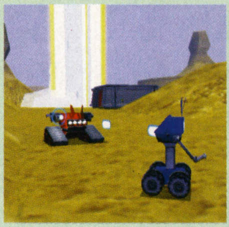
Shadowman

■Windows95
■アクションAVG

▲ブードゥー教の力を得た戦士が，拳銃や黒魔術の力を使い邪悪な組織と戦う。カメラアングルと，邪教的な雰囲気が独特

Machines

■Windows95
■リアルタイムSLG



▲ポリゴンで描かれたロボット軍団を指揮して，イオン衛星砲，プラズマライフルなどで敵を撃破。どこかコミカルな雰囲気が

MicroProse　このタイトルの国内発売元 メディアクエスト

メディアクエストから，日本で今夏に輸入版の発売が予定されている『MECH COMMANDER』は，『メック・ウォリアー』などで知られる「バトルテック」世界を舞台にしたSLGだ。リアルタイムSLGというと，とかく大消耗戦になりがちだが，このゲームは戦闘に12機のメックしか参加できないため，兵士のケアや，メックの修理・強化につねに気を配らなければならない。

『GARDIANS』は特殊能力やステータスを細かく設定できるのがマニアック。同社のエイリアン撃退SLG『X-COM』に近い。

GUARDIANS : AGENTS OF JUSTICE

■Windows95
■リアルタイムSLG

▲特殊能力を持ったミュータント，忍者，ロボットなどをカスタマイズ・指揮し，世界の平和を守るスーパーヒーローSLG

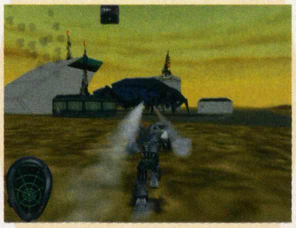
MECHCOMMANDER

■Windows95
■リアルタイムSLG

▲機体各部のパーツ故障が表現されていたり，弾幕や爆発がキレイだったりと，やたらグラフィックに力が入っているSLG

STARSHIP TROOPERS

■Windows95
■アクション



▲同名のハインラインの小説と映画を題材にした3D視点のアクション・ゲーム。重武装の兵士が，巨大昆虫軍団と戦うのだ

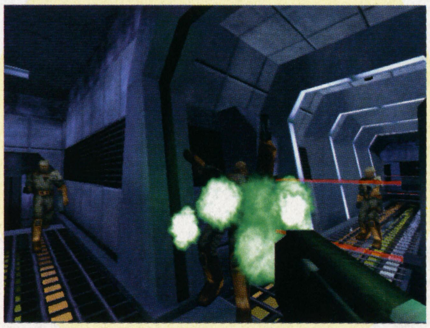
Activision, Interplay　このタイトルの国内発売元 ピーアンドエー

『SiN』（Activision）は，大ヒットをつづけている『QUAKE II』の3Dエンジンを使用したアクション・ゲーム。発売が延びに延びていたが，ようやく発売のメドがたったようだ。

Volitionが開発した『ディセント』シリーズの第3弾である『Free Space』（発売元：Interplay）は，舞台が広大な宇宙空間に。あのせまい船内通路をくぐり抜ける独特の移動感覚は失われたが，そのかわり，シリーズのウリであった360度の自由な視点を活かしたゲーム展開で，よりスリリングに仕上がっている。

SiN

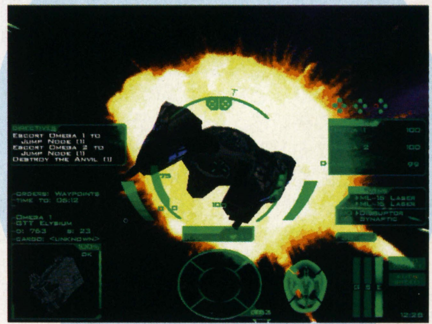
■Windows95　■3Dアクション



▲グラフィックが細かい，ストーリー性が深い，乗り物を操作できる……魅力が多いソフトだ

Free Space

■Windows95　■3Dシューティング



▲オリジナル・ミッションを自作することもできる。インターネット対戦がアツくなるぞ！

Electroninc Arts 日本法人 エレクトロニック・アーツ・スクウエア

名デザイナー，ピーター・モリニューが独立してしまったとはいえ，オリジン，ブルフロッグ，マクシスなどの強力な開発スタジオを持つ同社。E3に出展したタイトルは，ほとんどが大ヒットを見こまれている，前評判の高い作品であった。

まず，神の視点から人類を導くSLG『ポピュラス』シリーズに，じつに数年ぶりの新作――『ポピュラスⅢ』が登場しようとしている。昨年ブルフロッグの開発者にインタビューしたとき，その口ぶりからけっこう完成しているような気がしていたのだが，発売は年末になりそうな気配だ。店頭に置かれれば，日本でもまちがいなく大ヒットするはず。英語版と，エレクロトニック・アーツ・スクウェアによる日本語マニュアル付き輸入版は，ほとんど間を置かずに，うまくいけば同時発売となるだろう。それぐらいメーカー側の力が入っている大きなタイトルなのだ。

『ウルティマ』の最新作で使われる3Dエンジンは，おそらくそれ以降に出るシリーズでも採用されるだろう。お手並み拝見というところだ。しかし，画面写真を見て，『バーチャルハイドライド』を思い出したのは，私だけであろうか。

Ultima : Ascension

■Windows95　■RPG

伝統的RPGシリーズ『ウルティマ』の最新作。シリーズ「正統派」の第9作にあたるため，『ウルティマⅨ』と言っても問題はないだろう。毎回新しい試みが光る同作品だが，今回はついに3Dグラフィックの採用に踏みきった。アクションAVGとしての色が濃いという話だから，前作『Ⅷ～ペイガン』（やはりアクション性強し）をポリゴンによって3D視点にしたようなものだろう。となれば，走る，跳ぶ，しがみつく，剣を振るう，魔法を唱えるといったことを，リアルタイム，かつシビアなタイミングで行なわなければならないのだろうか。しかも，おそらくほとんどマウス1本で。

今回の冒険の目的は，宿敵である謎の存在「ガーディアン」と，徳の守護者にしてプレイヤーの化身「アバタール」の最後の戦いとなるだけに，シリーズ的にも重要な内容になるだろう。大幅なシステム刷新は，多くのファンが抵抗を感じるはずだが，勇気ある試みだ。

Sid Meier's Alpha Centaur

■Windows95　■SLG

探検と都市経営を両立させる，シド・マイヤー流SLGの最新作。22世紀以降の未来，アルファケンタウリに入植した人々が，地図もないまったくの未知の土地を切り開いていく。建築物を建て，帝国を築き，敵対者を制圧するのはおなじみのこと。しかし，登場するユニットは，すべて機械仕掛けの未来仕様である。『シヴィライゼーション』にハマったことのある人，SFの非リアルタイムSLGを待ちこがれていた人には，期待の1作となるだろう。

LANなどによるネットワーク・マルチプレイに最初から対応しているのもウリのひとつだ。

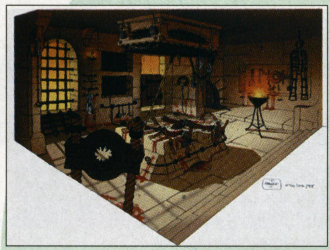
Simcity3000

■Windows95　■SLG

ミリオンセラーとなった都市開発SLG『シムシティ』の最新作。『シムシティ』構想の中核をなすソフト。3D-CGで描かれたグラフィックは格段に美しくなり，プレイヤーがオリジナルの建物の設計もできるようになったため，実在の町並みを再現することも可能だ。車や住人も緻密に描かれており，リアリティは前作をはるかに超える。データが『シムシティ2000』と互換性があるというのもうれしい。ただ，予想されていたより，ゲームの次元が前作のレベルにとどまってしまっているような気も……。

Dungeon Keeper2

■Windows95　■リアルタイムSLG



◀今のところまとまった素材はないものの，今年のクリスマスごろには完成し，店頭にならぶ予定

▶写真とまったく関係ないが，デモムービーのホーンドリーパーが，アントニオ猪木みたいだったぞ

ベーマガも絶賛した新タイプのゲーム。地下帝国を建造し，世界を征服するダンジョン経営SLGだ。前作のシステムをほぼ踏襲しつつ，グレードアップしたものになると思われる。

Tiger Woods 99

■Windows95　■ゴルフ

天才プレイヤー・タイガーウッズと契約して話題となったゴルフゲームがコレ。

グラフィックは当然のようにキレイ。これがリアルタイムでグリグリ動く。木の位置からバンカーまで，実在のホールを忠実に再現し，タイガーウッズ本人の動きもクセを再現するなどの凝りようだ。おもしろいのが観客のざわめきで，プレイ中はちゃんと静まるのだが，インターネット対戦なんかしていると，チャット・オプションで敵対プレイヤーに対してヤジや応援を飛ばしたりできるらしい。

E3コラム

海外ゲーム通によるE3レポート

無難だが期待ハズレ，美しいが新鮮さに欠けていた今年のE3

（株式会社ピーアンドエー　プロデューサー　オシュネー明子）

オシュネー明子：プロフィール

「P&Aシェアウェア」という社名で，おもに海外シェアウェア・プログラムを日本国内で紹介し，販売をはじめたのが5年ほど前。最初はユーティリティ・プログラムのダウンロード販売がメインだったが，id Software，3D realmsといったメーカーがゲームソフトを一般販売するようになったのをきっかけに，市販ソフトの販売を手がけるようになる。おもな取りあつかい作品は『Duke Nukem 3D』『Quake』『Hexen Ⅱ』など。Windowsのユーティリティでは『WinZip』がよく知られているが，こちらも市販に向けて，現在ローカライズ作業中だ。

世界最大のゲームショー

アメリカ・ジョージア州アトランタ市において，5月28日より3日間，E3（Electronic Entertainment Expo）が開催された。今回で4回目の開催となるが，家庭用ゲーム機からPCまで，新タイトルは1,600本以上，入場者は41,300人を数えた。「入場者数10万人」とかいう数字に耳慣れしているとたいしたことなく聞こえるかもしれないが，このショーはあくまでプロフェッショナルだけをターゲットにしており，一般の入場が制限されていることを考えれば，この数字はとてつもなく大きい。

さて今年のショーだが，筆者個人の感想としては，今までとくらべて，たしかに規模は大きくなったが，目新しいものに欠けていたように思われる。これから1年のタイトルが決定されるということもあって，E3には毎年胸をふくらませながらのぞむのだが，今年は「はずれもないけど当たりもないショー」，だったという気がしてならない。

毎年のショーで公開される最新テクノロジー，とくにハードウェアメーカーとソフトウェアメーカーが技術協力して提供する展示物には目をみはるものがあった。それはSVGA対応からはじまり，MMX，そして去年は3Dfx。しかし今年はほとんどのゲームが3Dfx対応をうたっており，たしかに美しいのだがどれを見ても同じに見えてしまう。細かい点ではもちろんちがいはあるのだが，技術的に見て大きな進展が見られなかったというのが正直な感想だ。

ソフトウェアにしても同じことが言える。まず既存ゲームの2作目，3作目がなんと多かったことか。『Diablo Ⅱ』『Age of Empire Ⅱ』『Quake Ⅱ』『Heretic Ⅱ』『Mith Ⅱ』『Need for Speed Ⅲ』『Caesar 3』『Descent Ⅲ』……。売れたシリーズの続編というのは，はずれがないという点ではメーカーとしてはおいしいところなのだろうが，こうも続編がつづくとまたかという感がぬぐいきれない。

昨年と同じゲームの展示が多いのも目についた。『Unreal』などは，すでに4年以上もの歳月がたち，本当に「Unreal」になるかと気をもませたところで，E3直前に電撃発売セーフとなった。Quake陣の『Half Life』『Daikatana』『SiN』も2年ごしの出展である。もちろん昨年とくらべると1年の歳月はムダではなかったと思わせるものがあったが，ゲームが巨大化し，より緻密になるにつれて，開発に時間がかかるというのも仕方がないことなのだろうか。

大衆向けゲームが人気

ゲームもあまり目新しいもの，斬新なアイデアというものが見当たらなかった。

昨年はとにかく『Ultima』がオンライン専用ということで，「日本では流行らないだろう」と踏んでいたのをよそに，フタをあけてみたら劇的なヒットを記録した。こういったなかで，これからが期待できるというか興味津々なのがSegaのDreamcastだ。今までPCのオハコみたいに言われていた「オンライン対戦」をカバーしているのがミソだ。11月発売までにどんなソフトがそろうかはあまり期待できないが，とにかくPCと家庭用ゲーム機でともに対戦ができるようになるといった点では，期待度は大きい。

おもしろいと思ったのが，『Deer Hunter（鹿狩り）』のヒットで，熊狩りやら釣りゲーム，クレー射撃など，大衆を狙ったタイトルが続々と発表されたことだ。今まではとかく，最新テクノロジー，ハード，ソフトともに技術の最先端をいくゲームばかりが目玉とされていたが，実際に大衆が欲していたのは，486クラスでも十分にプレイできて単純に楽しめるものだったということだ。

来年のE3は，「生誕の地」LAにもどって5月13日から開催されることが決定した。ショービジネスの要所ということを考えても，また日本からの距離を考えても，この決断はうれしいところである。世界最大のゲームショーとなったE3，来年の新しい顔に期待したい。

◀『Duke forever』であのDuke Nukemが復帰!! 舞台はラスベガスだ

▶昔id Software，今はIon StormのJohn Romero氏

◀バス停でシドマイヤー氏に遭遇！

3Dボード買ったらば イマジニアを要チェック!!

Imagineer

いまやパソコン・ゲームは猫も杓子も3D。アクセラレータを使用したパソコン・ゲームの美麗さには，息を飲みすぎて気絶しかけるぐらいだ。安くもないカードを買って必死にモトを取ろうとしている読者，これから買ってブイブイ言わせたい読者のために，今月は3Dボード対応のゲームにこだわりを見せるイマジニアの注目作をならべてみた。（藪良小路）

3Dアクセラレータ・ボードがほしくなるラインナップ

最近の3Dボードは安い！　定番確定であるVoodoo2が順調に各ご家庭に普及。今やパソコン・ゲーム業界は，海外を中心に空前の3Dラッシュなのである。そんなブームを支えるように，毎月コンスタントにタイトルを発表しつづけているメーカーがある。それが，イマジニアだ。

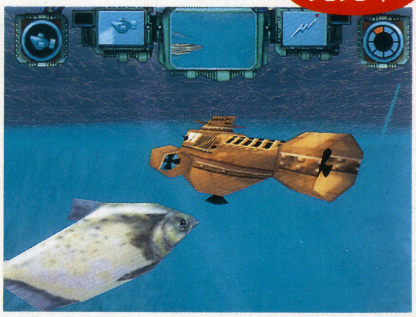
イマジニアが，昔から多くの海外移植モノをあつかっていたことをご存知だろうか。マクシスが日本法人を置くまでは『シムシティ』シリーズを広く引き受け，提供してきたし，『ポピュラス』などの人気シリーズも販売していたのだ。

そんなイマジニアが，最近，大幅に組織を改編した。まず，家庭用ゲーム機を中心にした一般向け部門。ギャルゲーやキャラゲー色の強い国産ソフトは「イマディオ」ブランドに。『合格ボーイ』などの教育モノは，また別の部門でほかとくっきり差別化した戦略を展開している。

パソコン・ゲームをあつかう部門も，同じように方針が明確だ。3DO社の『MIGHT&MAGIC』シリーズ以外は，ほとんど3Dゲームにターゲッティングしている。車やバイク，飛行機からボート，潜水艦と，あらゆるポリゴン・ゲームを提供した以上，残るは格闘アクションだろう。ウワサではカルトな人気の某格闘ゲームも，日本語化計画が進行中らしい。

ちなみに，3Dアクセラレータ・ボードとは，ぶっちゃけて言えば，ポリゴンなどを使用した3Dの描画が，とても速く，かつ美しくなるボードのことである。パソコンに標準でついているグラフィック能力では物足りないユーザーは，そういったものを買ってきて，パソコンのフタを開け，ISAだとかPCIとか呼ばれるバスに差しこんで使うのだ。このあたりの詳細は本誌連載の「ビギナーのための3Dボード購入ガイド」を，バックナンバーを引き出して精読してもらいたい。

サブカルチャー日本語版　発売中



◀海底に住む小人が，さまざまな仕事を請けおいつつ自機をパワーアップしていく潜水艦アクション。きれいな海中の散歩を楽しめる

TOCA ツーリングカーチャンピオンシップ　発売中

▲公道仕様車のための実在英国レースを題材にしたレーシングゲーム。危険走行行為のペナルティがあるなど，ルールも本物どおり

レッドラインレーサー　発売中

▲3Dボード必須のバイクレーシング。ボードのエフェクト効果により，スパークや煙，吹雪，砂塵を表現。登場車種（？）も豊富だ

広報　大野木氏からひとこと

ご無沙汰してます！　元“Imagineer Cafe A.M.2：00”担当・アトランタ帰りのイマジニアン大野木でございます。久しぶりに誌面にもどってまいりましたので，さっそくうちの今後の期待作を紹介したいと思います。今年の目標は，「めざせ！　30タイトル」です。

まずはイマジニアお得意のフライトシミュレータ『F-22レッド・シー・オペレーション』が秋に登場です。『F-22エア・ドミナンス・ファイター』の追加シナリオが36本も入ってるお得ソフトです。さらに本格的続編となる『F-22トータル・エア・ウォー』も今年の冬予定だったりして，もう大変です。あ，あとは『マイト&マジックVI～ザ マンデート オブ ヘブン～完全日本語版』が今年冬に発売が決定！　『ヒーローズオブマイト&マジックIII』もひかえてるし，僕もみなさんも眠れない夜がつづきますね。それでは！

▲念願のE3研修がかない，『ポピュラス』時代からのあこがれだったピーター・モリニューにも会えて，新たな闘志を燃やす大野木氏

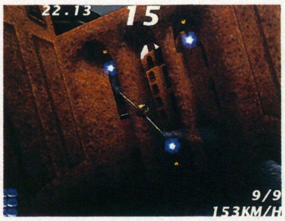
『サブカルチャー』：© Pubrished by Imagineer Co., LTD. Under license from Criterion studios.
『TOCAツーリングカーチャンピオンシップ』：© The Codemasters Software Company Limited 1997-1998 and codemasters Limited. All Rights Reserved.
『レッドラインレーサー』：© 1997 BY CRITERION SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

気分はもうチキチキマシン
プレイン クレイジー

■Windows95
■レーシング
■9,800円
■7月17日発売予定

なんとも痛快なフライト・レーシング・ゲームが登場したぞ。その名も『プレイン　クレイジー』。この飛行機レースでは，ライバルを妨害しようと，障害物を壊してショートカットしようと，そんなことは全然問題にはならない。とにかく誰よりも早くゴールすること。そのためにはなんでもやる，まさにクレイジーな飛行機野郎を題材にしたゲームなのだ。

実際にプレイして感じたのは，バツグンの操作性による気持ちのよさ。思いどおりに機体を動かし，飛びまわるだけで，こんなにも楽しいのかと驚いたほどだ。それに，シミュレータっぽさがないので，誰でもすぐに楽しめる点もグッド。ちょっと遊びにきた友だちと気軽にプレイ，なんてこともできるんじゃないかな。



▲コースは全部で五つ。障害物を壊して進むことも可能だ

▲この青い光にさわるとアイテムが入手できる。どんどんライバルをジャマしよう

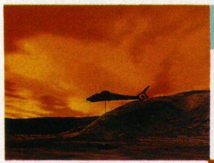
選べる機体は3種類

選べる機体は，右の3種類。少なく感じるかもしれないが，これはあくまでベースとなる機体。それぞれチューンが可能なので，プレイヤーしだいで何十種類もの機体が生まれるのだ。がんばって自分だけの飛行機を作り上げよう。

エイリアンなんて怖くない!?
インカミング

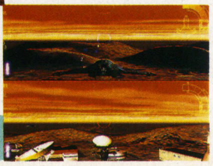
■Windows95
■シューティング
■9,800円
■発売中
※3Dボード必須

突如襲来してきたエイリアンから，さまざまな兵器を駆使して基地を守っていく3Dシューティング。メインの「キャンペーンモード」は，敵のせん滅以外にも多彩なミッションが用意されており，かなりやりごたえがあるぞ。グラフィックもキレイで，とくに建築物の崩壊シーンは最高。つい，よけいに壊したくなってしまうほどなのだ。　（文／渡辺和歳）



キャンペーンモード

◀リアリティのある戦闘がしたいなら，このモードで

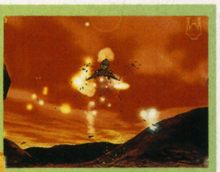


▶対戦は最大8人まで。画面を分割してのプレイも可能だぞ

多人数対戦

さまざまな機体を乗りこなせ

『インカミング』に登場する機体は，戦闘機や戦車など，10種類以上。それぞれ微妙に操作法が異なるので，自分に合ったものを探すといいだろう。ただし，キャンペーンモードではミッションごとに使う機体が決まっているため，すべてを乗りこなす腕が必要だぞ。



▶壮快感を味わうなら砲台がオススメ。ひたすら撃ちまくるだけなので楽しいぞ

◀ヘリなら，こんな高度にも移動可能。そのぶん操作は複雑なんだけどね

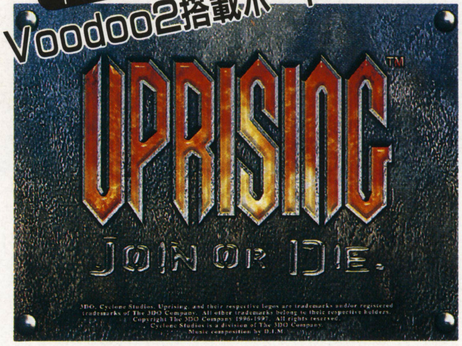
『プレインクレイジー』：© Inner Workings Ltd 1998
『インカミング』：© Rage Software Plc 1998

陣取り＋3Dシューティング

アップライジング 完全日本語版

■Windows95
■3Dシューティング
■9,800円
■7月24日発売予定

イマジニアおススメボード
Voodoo2搭載ボード



帝国の圧政から宇宙を救うのだっ!

——大いなる希望を胸に抱き，宇宙へとその活動の範囲を広げた人類は，やがてとある知的生命体からの攻撃を受ける。この脅威に対し，できるだけ効果的な対処ができるようにと作られた軍事政府には，人類の危機という状況のもと，人々の自由に対する前代未聞の強権が与えられた。戦争はいつ果てるともなくつづき，そのあまりの長さに疑問を口にする者も現れはじめたが，その声は圧殺され，人々のあいだに目に見えない不満ばかりが蓄積されていった。やがて軍部がひとりの将軍を皇帝の座に引き上げようとするにいたり，人々は戦争がとうに終結していることを確信し，怒りは爆発。とある惑星では暴動が発生するものの，その暴徒たちへの報復は，惑星全体の人口の4分の3が爆撃によって死亡するという激烈なものであった。かくして，帝国の圧政がはじまったのである。

40世代にもわたる長いあいだ，帝国の圧政下で苦しみ，あえいでいた人々は，ついに行動を開始した。帝国に異をとなえるいくつかの惑星が手を組みはじめたのだ。その規模は小さく，頼りなくはあったが，しだいに発展していき，ついには帝国と刃を交えるほどに大きなものとなった。不屈の決意を胸に秘め，彼らは自由を得るための戦いを開始したのだ…。

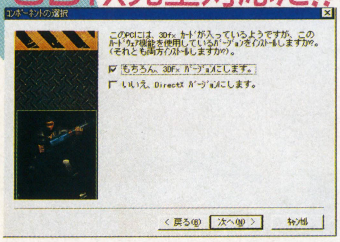
これが『アップライジング』のストーリーだ。敵が圧倒的な優位に立っているが，希望がまったくないわけではない。帝国が開発した新技術の塊(かたまり)とも言える兵器を奪取し，これを独占することに成功したのだ。“レイス”というコードネームで呼ばれるこの兵器は，移動指揮所としての性格も持ち，帝国と反乱軍とのパワーバランスを大きく傾けてしまうほどの威力を秘めている。プレイヤーはこのレイスをあやつり，苦しい戦いをくぐり抜けていかなければならないのだ。

驚異の戦車“レイス”をあやつり敵を蹴散らすのだっ!

レイスの外観は，近未来の戦車とでもいった感じ。基本的な画面は，この戦車のコックピットから見た風景で構成されている。

戦車のカタチをしているとはいえ，このレイスはなにせ驚異的な新技術の産物であるため，戦車のクセに，左右への平行移動もできるようになっている。つまり，操作感覚はまるっきり『Quake』などの3Dシューティングと変わることがなく，こういったジャンルのゲームに遊び慣れ

3Dfx完全対応だ!!

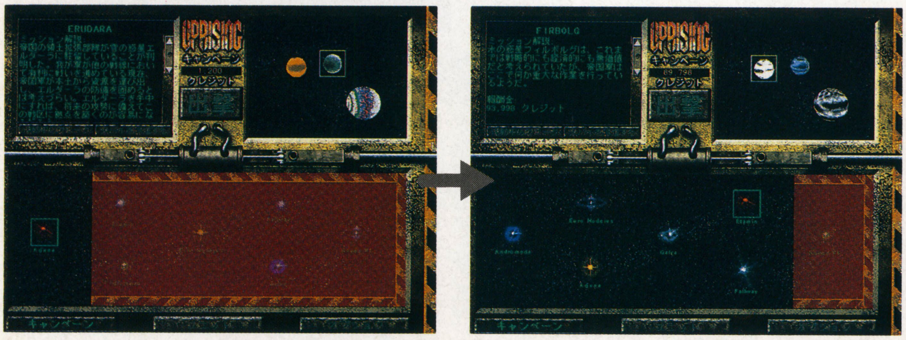


◀インストール時の画面。3Dカード必携なのだ

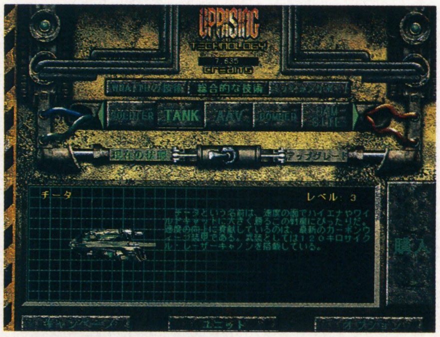
▲シングルプレイヤーのメニュー画面。ゲームを理解するためには“訓練”が最適だ

▼マルチプレイヤーゲームも可能。通信対戦メニューでプロトコルを選択しよう

★帝国から宇宙を解放せよ!!——「キャンペーン」モード



▲「キャンペーン」モードでは，ひとつの惑星がひとつのマップを表わしている。マップのバリエーションは豊かだ。それぞれのマップに設定された報奨金額で，おおよその難易度がわかるぞ



▲惑星を解放した報奨金で装備をレベルアップ。自軍のユニットも強化できるぞ

© 1997 The 3DO Company All rights reserved.

た人にしてみれば，まったく違和感なくゲームを楽しむことができるだろう。

レイスのスゴさはそれだけにとどまらない。なんとテレポート技術を使い，自軍の歩兵部隊や戦車部隊を援軍として目の前に呼び出すことができるのだ。もっとも，援軍を呼び出すためには，その呼び出したい部隊に対応した生産施設が同じ惑星上に存在しなければならない。また，テレポートには莫大なエネルギーが必要となる。帝国軍は，このテレポートのエネルギーを惑星から採取するために，それに適した場所（ホットゾーン）に指揮バンカーを建設している。マップ上に存在するこの指揮バンカーを奪取し，エネルギー採集施設や部隊の生産施設などを建設しつつ，プレイヤーは帝国と戦っていくのである。

自分があやつる機体から武器を発射して敵を倒していくだけでなく，マップ上の要所要所を占領しながら，テレポートで呼び出した援軍の力を最大限に利用して，敵と戦っていく。『アップライジング』は3Dシューティングとしてだけでなく，SLGとしてのおもしろさも兼ね備えている，というわけだ。

20ものマップが用意されたキャンペーンモードを楽しむのだっ！

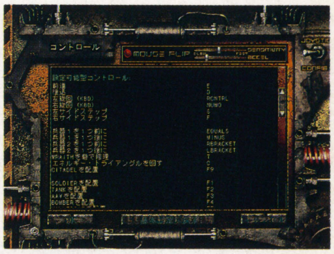
ここまでの説明を読むと，複雑そうなゲームに思えるかもしれない。たしかに一般的な3Dシューティングと比べると，このゲームでは「プレイヤーにできること」が多い。たとえばキー操作にしても，驚くほど多くの機能を，さまざまなキーに割り振ることができるようになっている。しかし，実際にゲームを進めるうえで覚えておかなければならないことはそれほど多くはなく，また，施設を建設したりといった実際の手順に関しても，三つのミッションで構成された“訓練”モードをひととおりこなせば，まったく苦労もなく覚えることができるだろう。

実際に遊んでみればわかるが，本作は，スピード感にあふれたとてもスリリングなゲームに仕上がっている。プレイヤーにわずらわしさを感じさせることなく，3Dシューティングにさまざまな要素をうまくミックスしているのだ。

ゲームモードとしては，訓練モードのほか，20もの惑星を帝国から取りもどしていく“キャンペーン”モード，1マップかぎりの戦闘を楽しむことができる“クイックスタート”などが用意されている。メインとなるのは，やはり“キャンペーン”モードだろう。マップをクリアするごとに手に入る報奨金で自軍の装備をグレードアップさせながら，帝国軍を追いつめていくのだ。これはかなり燃える。

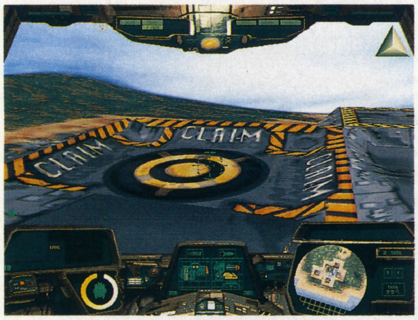
また，IPXやTCP/IPなどを利用したマルチプレイヤーゲームも可能だ。このゲームのおもしろさを理解している人を見つけたら，ぜひ一度は楽しんでみてほしい。

（文／稲垣宗彦）



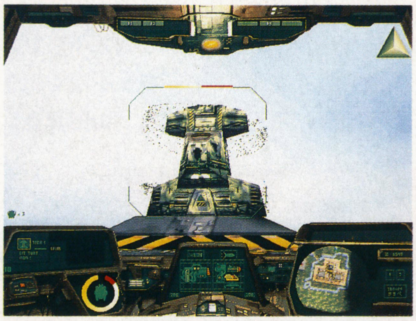
▶キー設定。これもキーボード＋マウスの操作が最適

★シタデルを呼び寄せ砦を構築!!



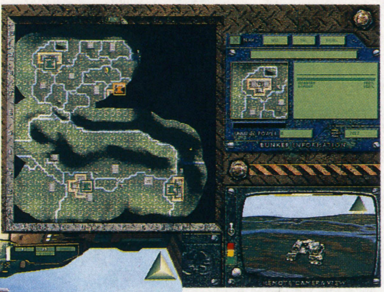
▲マップ中に点在するこのクレイムスクウェアがホットゾーンの目印。敵の砦がすでに構築されていなければ，すぐに自軍の砦を建築

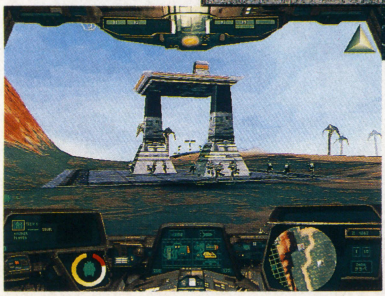
▼シタデル（砲塔）を呼び出せれば，そのホットゾーンは自分のもの。生産施設などを設置できる。敵の建物を一掃して奪取も可能だ



▲建設したシタデルに視点を移し，シタデル頭部に設置された砲台を自らあやつることも可能。敵の攻撃にさらされた自軍の砦を守るのだっ

▶サテライトビューでマップを確認。緑が自軍の砦，オレンジは帝国軍の砦。この画面で施設の補修なども指示できる





◀歩兵の派遣は，敵の建物を壊すかぎられた手段のひとつ。殺されやすいが，少ないコストで効果的な戦果をあげられる

敵のシタデルを破壊し，砦を奪回するのだっ！

◀敵戦車などの猛烈な反撃をしのぎ，赤く表示される敵のシタデルを破壊！ 砦攻略はかなりスリリングだぞ！

※これらのゲームに関する問い合わせ先：イマジニア㈱（☎03-3343-8900）

Basic Magazine
パソコン・ソフト Selection

新作情報から
編集部オススメの
佳作まで

布袋寅泰 STOLEN SONG for Windows 95

■東芝EMI　■Windows95
■リズムアクション　■6,800円
■発売中（V Pick同梱）

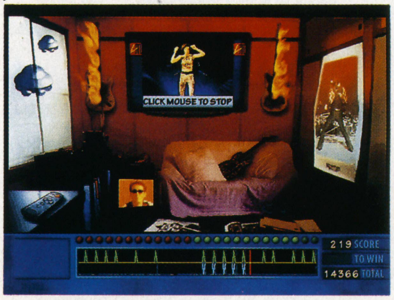
めざせ，布袋寅泰！ V Pickで弾きまくれ!!

PS版が大好評を博している，ギタリストの布袋寅泰をフィーチャーした体感リズムギター・ゲーム『STOLEN SONG』が，早くもWin95に移植された。もちろんピック型コントローラ「V Pick」もついた，完全移植版なのだ。

ギターのコンテストで優勝した主人公は，布袋に気に入られ，未発表の新曲を教えてもらうが，ライブ中に布袋が誘拐されてしまう。主人公は布袋の仲間とともに，彼の救出作戦を立てる……というストーリーに沿ってゲームは進む。内容はいたって簡単で，布袋の曲を聴きながら，ギターパートに合わせてV Pick（＋ギター代わりになるもの）でリズムを刻むだけ。リズムEKGという，弾くポイントを視覚化したものが表示されるので，それを見ながら要所で弾けばOKだ。日本屈指のギタリストである布袋の曲だけに，そう簡単には弾けないが，何度でも練習できるので，V Pick初心者も安心だ。

ゲーム中には布袋の代表曲7曲のほか，このゲームのために布袋が書き下ろした新曲も収録されている。ファンなら聴きのがせないぞ！　（文／山田真也）

▲物語のカギをにぎる女性，ニーナ（秘密好き＆着替え好き）。彼女のダンスは必見だ

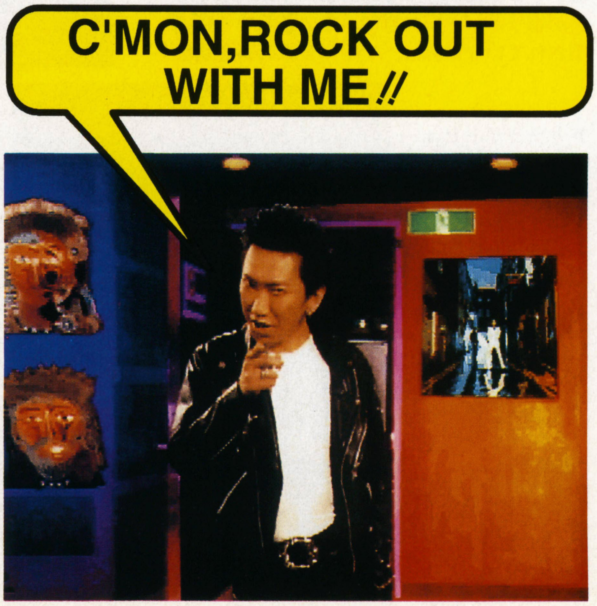


◀『POISON』以外の曲は，自室で練習することもできるぞ

▲▶ストーリーが進むなか，さまざまな人たちとめぐりあえる。布袋のライブ・パートナー，エンジニアのジーノ，ナゾの司会者など，個性的な面々ばかりだ

◀タイトル画面はアメコミ調。ゲーム中にも，要所でアメコミ風の演出が入るのだ

▲ライブ中に爆発騒ぎがあり，そのドサクサで誘拐されてしまった布袋。彼を誘拐した張本人がたくらむ陰謀とは……？



※このゲームに関する問い合わせ先：東芝EMI㈱（☎03-5512-8660）

エルダー　ブレイズ

■日本クリエイト　■Windows95
■RPG　■9,800円
■7月24日発売予定

地の底にいどむは，無名の戦士とそのおとも

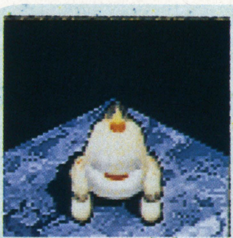
謎の廃虚から通ずる地下迷宮，その奥深くに眠るとされる“古き炎”エルダーブレイズ。それを手に入れるべく，新米騎士である主人公が，従者とともに冒険におもむく――こんなストーリーからはじまるこの『エルダー　ブレイズ』は，ひとことで言えば『ローグ』タイプのダンジョン探索RPG。最近は『風来のシレン』や『チョコボの不思議なダンジョン』など，家庭用ゲーム機で『ローグ』の発展形と言えるRPGが人気だが，そういったタイプの新作がパソコンで登場するのは，ひさびさのことなのだ。

ゲームはターン制で進行し，自分がなにか行動を起こさないかぎり敵も行動を起こさない。アクション性は低いのだが，そのぶん詰め将棋のように，一歩踏み出すのにも慎重さが要求されるのだ。しかも，ダンジョンは地下へ進む道しかないので，地上へ帰るには，地上にもどれるアイテムを入手・使用する，もしくは死ぬしかない。また，ダンジョン内で拾ったアイテムは識別されておらず，うかつに使ったり装備したりすると，思わぬ被害を受けたりすることもある。さらに，無事地上に生還できても，ダンジョン内で入手したアイテムは，地上にもどった時点で消えてしまう。そのうえダンジョンは自動生成方式を採用しているので，同じダンジョンに遭遇することはまずないetc.……。とにかくシステムがシビアで，敷居が高い。生半可な気持ちで乗りこんでも，とうてい目的は果たせないのだ。

しかしこのゲームには，そんなキビしい探索の手助けをし，主人公とともに成長していくパートナーがいる。正体不明の従者「スクワイヤ」だ。ツノと巨大な口が特徴的な，非常にナゾの多い生物で，主人公のあとをちょこちょことついてくる，かわいいヤツだ。彼（？）は，戦闘時には主人公とともに敵を攻撃してくれる。また，万が一主人公が気を失ってしまったとき，スクワイヤが生きていれば主人公を地上に連れもどしてくれるぞ。さらに，通常は地上にもどると消えてしまうアイテムも，スクワイヤにそれら（ポーションと食料以外）を飲みこませておくことで，持ち帰ることができるようになるのだ。飲ませられるアイテムの数には上限があるが，それもスクワイヤのレベルアップとともに増えていく。敵の攻撃を防ぐ盾として，あるいは貴重なアイテムの保管係として，さまざまな局面でスクワイヤを役立てて，窮地を切り抜けよう。

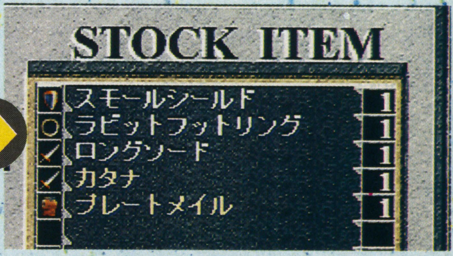
◀冒頭で語られる物語。廃虚の奥の迷宮に潜入せよ

登場する敵やアイテムの種類は，膨大な数にのぼる。地下深くに眠るエルダー・ブレイズを奪取するというストーリー上の目的だけでなく，全アイテムの収集など，それぞれの目標を立てて遊んでみても楽しいぞ。（文／山田真也）

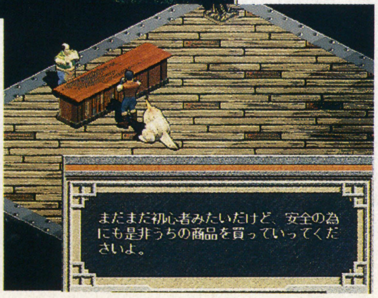

◀これが主人公のパートナーとなるスクワイヤくん。ツノと口が特徴のかわいいペットだ

謎のパートナー・スクワイヤくんと力を合わせるのだ!!

▶入手したアイテムを，スクワイヤくんに飲ませてみると……



▲地上にもどっても，飲ませたアイテムだけは消えずに残る。アイテムの収集に活用すべし



◀▼広大な地下世界には，敵やアイテム，そして不思議なイベントが目白押しだ。ショップもあるぞ

▶ゲームは基本的にターン制。戦闘も非アクションだ

▲▶地上に生還するか，力尽きてしまったところでゲーム終了。冒険内容により点数がつけられる

※このゲームに関する問い合わせ先：日本クリエイト㈱（☎0729-90-2525）

アウトウォーズ

■マイクロソフト ■Windows95
■3Dアクション ■オープン価格
■発売中

精鋭部隊コロニアル・ジャンプフォース

時は23世紀。人類は宇宙への進出に成功し，他の惑星へと移住を開始していた。どうやら宇宙に知的生命体は存在しない，という認識が生まれはじめたころ，人類はそれが大きなまちがいであったことを突然知らされる。小惑星ミハイルが，人類以外の何者かに奇襲攻撃を受けたのだ。

退却命令にしたがい，必死にドロップシップへと向かうキミは，その途中，見たこともないような奇妙でグロテスクな生物に遭遇する。どうやらコイツらが敵の正体らしい。ヤツらからの攻撃をなんとか振りきることに成功はしたものの，小惑星ミハイルは，キミを含む脱出に成功したごく少数の者をのぞき，全滅。敵の手に落ちてしまった。

小惑星ミハイルへの攻撃から無事に生還することができたキミは，精鋭部隊コロニアル・ジャンプフォースへと配属される。数々の火器が装備された強化装甲に身を包み，その機動力を活かして敵に強烈なダメージを与えていくこの部隊の一員として，キミはヤツらへの復讐を開始するのだ！

立体的で多彩なアクションが楽しめる

コロニアル・ジャンプフォースの装備のいちばんの特徴は，ロケットパックを利用して，長大なジャンプを行なえるという点だ。これにより，機動力が大幅にアップ。より立体的で，長距離の移動ができるようになっているのだ。

また，強化装甲スーツには，マウンタとホルダーという2種類の武器アタッチメントが用意され，ここにさまざまな武器を装備することが可能だ。ミッションの後半にもなれば，マウンタとホルダーがふたつずつ装備されているスーツも登場する。こういったスーツでは装甲やジャンプ力が犠牲になっているものの，各種の武器を一度に持ち運べるため，遂行できる任務のバリエーションはさらに広がることになる。

戦車に匹敵する強力な火力と，ヘリコプターのような三次元的な機動力を持った重装歩兵。このコロニアル・ジャンプフォースの一員となるべく，キミは惑星オアシスで訓練を開始する。最初のうちは，与えられるカンタンな課題をこなし，訓練に励むのだが，やがてこの惑星オアシスにも，敵の手がのびてくる。訓練途中から，キミははからずも実戦に投入されることになってしまうのだ。

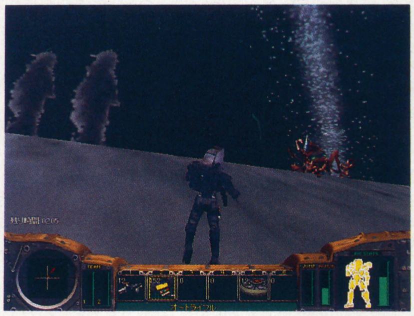
技術をひとつずつ習得させつつ，自然とストーリーに熱中させてしまうという，このあたりのキャンペーンにおける演出は，なかなか。秀作の多い最近の3Dアクションのなかでも，トップクラスのおもしろさと言える。

三次元的な移動が可能なこのゲームでは，いかに効率よく操作系を設定できるかによって，遊び心地，楽しさが大きく変わってしまう。他の3Dアクションで慣れたキー操作を踏襲しつつ，他の細かい機能について，設定していこう。

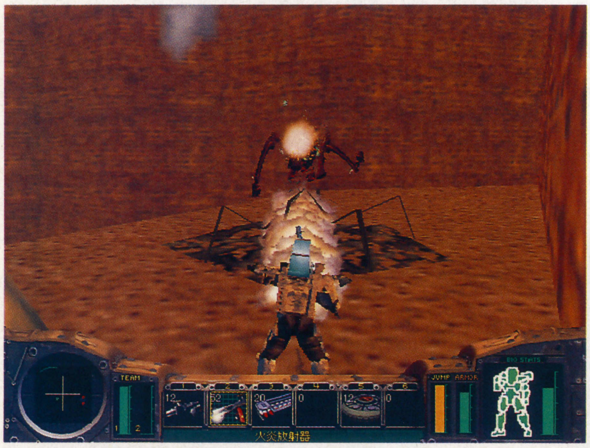
マルチプレイは，デスマッチ以外にも，チーム戦など各種の形態のゲームが豊富に用意されている。シングルもおもしろいが，マルチプレイはさらに楽しめる。体験してみてほしい。 （文／稲垣宗彦）

◀キー設定しだいでおもしろさが大きく変化する。慎重に設定せよ

▶ストーリーの展開に合わせ，さまざまなミッションが楽しめる



▲小惑星ミハイルが，突然不気味な敵の奇襲を受けた。ドロップシップまで退却！



▲敵の攻撃を受けた惑星アナビスの鉱山を調査。火炎放射器で敵にキツいダメージを与えてやるのだっ！

▼これがロケットパックを装備したコロニアル・ジャンプフォースのバトルスーツ。手にした武器のほかに，マウンタとホルダーにそれぞれサブとなる武器を装備可能。武器の選択も重要だ

▲ミッションが進むと，グライダーウィングを装備して空中戦が可能になる。こうなるとほとんどフライトシミュレータの感覚。この多彩な内容が楽しい

※このゲームに関する問い合わせ先：マイクロソフト㈱（☎03-5454-2300）

チマタで大流行の対戦ゲームを徹底指南!!

ネットワークゲーム

対戦問屋

対戦上等

今月のお題
STAR CRAFT（スター クラフト）
◆ソース（正規輸入）
◆Windows95
◆SLG
◆オープン価格
◆発売中

前触れもなく突如はじまったこの企画。その名も「対戦問屋」。

毎回，そのときどきに流行している旬の対戦型SLGなどで，実際に編集部の面々が対戦して，その顛末を時代小説風に仕立ててお送りする新企画です。

通常のソフト紹介とくらべると，ちょっと違和感があるかもしれないけど，対戦のアツさに注目することでゲーム自体の魅力も，よりリアルに伝わるのではないかな。

記念すべき第1回の題材は，あの『ディアブロ』で有名なBLIZZARDの新作SLG『スタークラフト』です。

ご用とお急ぎでないかたは，とくとご覧あれ。（文／林　秀人）

物語

曳地哲四郎が火付盗賊改方の役宅を出たのは，すでに七ツ半（午後5時）をまわった頃合いであった。役宅表門から出て，角をふたつほど曲がったところで籠をつかまえ，周囲に鋭く目を配ると，すばやくそれに乗りこんだ。だが哲四郎のその顔には，興奮とも後悔ともつかぬ，複雑な表情が張りついていたのだった。

哲四郎は火付盗賊改方の与力である。詰所を出るとき，哲四郎は「所用を済ませたあと，夜まわりをしてくる」と部下の同心に告げたが，それはまったくの嘘偽りであった。仲間をだましているという良心の呵責が，哲四郎の面にこびりついているのである。

しかしながら今の哲四郎には，そのうしろめたい感情をぬぐい去ってあまりあるひとつのこだわりがあった。いやこだわりというより，むしろ夢中になっているものがあった，というほうが正確かもしれない。そのためなら，仲間にウソをつくこともためらわなかった。

哲四郎が夢中になっているものとは，ある「遊びごと」であった。若い哲四郎が頻繁に夜まわりに出かけることから，仲間内では，ささやかな懐疑とそれを上まわる微笑ましい噂でもって「どうやら女子にうつつをぬかしておるらしい」という評判は立っていたけれども，ふだんは仕事熱心な哲四郎のこと，心配無用である，というふうに見られていた。その噂はむろん哲四郎も知っている。むしろそれを利用しての大胆な行動であった。

それほどまでして，哲四郎が周囲にひた隠しにしている遊びごととは，「ゲーム」と呼ばれる舶来の遊戯であった。ゲームとは，「えれきてる」という舶来の技術を駆使した新しい遊戯のことで，密貿易によりこの国に持ちこまれ，このところひそかに町民のあいだで流行しているものであった。むろん禁制の品である。

その禁制の品を，なぜ幕府が看過しているのかという点については諸説紛々あったが，ともかく役人である哲四郎が，その企みに荷担していることだけは，なんとしても隠しとおさねばならなかった。

そんなことを考えるうち，哲四郎を乗せた籠は目的地に着いた。大崎広小路の一角である。哲四郎は籠から降りると，ふたたび周囲の視線と気配をきびしく見定め，足早に路地へ姿を消した。

◀哲四郎の悩みもうなずけるほどの名作だ

登場人物

◆曳地哲四郎（曳地哲司）
火付盗賊改方の与力。有能で実直だが，このところ，舶来から密貿易された禁制の品「ゲーム」に傾倒しており，立場上，それが悩みのタネになっている。

◆お京（中村京子）
大崎広小路に店をかまえる廻船問屋「中村屋」の女主人。ゲームを楽しんでいる町人衆の間では「対戦問屋」の女将としても有名。

◆中村屋秀兵衛（林　秀人）
「中村屋」の先代主人。隠居してからは，悠々自適の生活を送っていたが，舶来文化の「ゲーム」に出会い，年甲斐もなく道楽に精を出している。

◆片平鍾右衛門（片平鍾瀛）
「中村屋」の大番頭。柔和な笑顔で「中村屋」の名物番頭として知られるが，じつは「ゲーム」にまつわる暴力沙汰をすべて取り仕切る「対戦問屋」の武闘派。

◆帆立の力也（保多手力也）
曳地哲四郎が個人的に雇っている密偵。その逃げ足の速さが「まるで帆を立てて進むかのようにすばやい」ことから，この名で知られる。

◆藪良先生（藪良小路）
藪良小路のおばけ長屋に住む謎の浪人。通称「藪良先生」。「ゲーム」の腕前は超一流という噂だが，なにやら中村屋秀兵衛とは浅からぬ因縁があるらしい。

中村屋

どこの路地をどうやってまわってきたものか。曳地哲四郎は，巧みに大通りを避け，目的地である廻船(かいせん)問屋「中村屋」の前にたどり着いた。

中村屋は五代つづいた老舗(しにせ)の廻船問屋である。だがこの界隈(かいわい)の一部の人間には，むしろ「ゲーム問屋」の大店として知られていた。隠居した秀兵衛(しゅうべえ)が道楽としてはじめたゲームが，いつのまにやら，影の商いとなってしまったのだ。

秀兵衛はゲームの腕前もたいしたもので，この界隈では対戦をして負けたことがなかった。秀兵衛に対戦を申しこむ者もいたが，秀兵衛は，それらをことごとくを打ち負かしてきたのだった。そのようなしだいで，いつしか人々は，中村屋のことを廻船問屋であることをもじって「対戦問屋」と呼ぶようになっていた。

その対戦問屋ののれんを，哲四郎は払いのけるようにしてくぐった。

「ごめん……」

「あ，これは曳地さま」

そういって笑顔で出迎えたのは，中村屋の番頭，鍾右衛門(しょうえもん)だった。

「先からご隠居さまがお待ちですよ」

「うむ，ではあがらせてもらうぞ」

哲四郎は鍾右衛門に導かれて，通い慣れたとも言える奥の間に通された。そこには，えれきてるの黒箱を真剣にながめている中村屋秀兵衛の姿があった。

「ご隠居さま，曳地さまがお見えです」

鍾右衛門が声をかけると，秀兵衛は「うむ」と云って振りかえったが，またすぐに向こうを向いてしまった。哲四郎にはその意味がわかっている。はやくこちらへきて，これを見られよ，という意味なのだ。哲四郎はうながされるままに，秀兵衛の隣りへ行き——そして画面に釘づけになった。

「これが……」

「ええ……これが先日お話した『スタークラフト』ですよ」

その声が届いているのかいないのか。哲四郎が無言のまま画面を見つめていたので，秀兵衛はかまわずつづけた。

「いや実際，これは良くできたゲームですよ。操作性もなにもかもね」

◀操作性は、非の打ちどころがないほどの快適さだ

◀ヘルプは、ゲーム中でも呼び出すことが可能な親切設計

三種族

中村屋の奥の間では,『スタークラフト』に関する講義がつづいていた。哲四郎は出された茶も飲まずに，真剣に秀兵衛の話を聞いている。

「——てなわけでしてね，こいつは『ウォークラフト』の続編みたいな存在なんですよ」

秀兵衛は神妙すぎる面持ちで聞き入る哲四郎を愉快そうにながめると，茶請けとして出された饅頭(まんじゅう)をひと口でほおばって，無作法に，もごもごとつづけた。

「まぁ内容的には，よくある形式のゲームなんですがね。いわゆる向こうさまの言葉でいうと“リアルタイムSLG”てなことになりますか。ただ，このゲームがほかのゲームと決定的にちがうのは，その完成度の高さなんですよ。操作性や画面の美しさはもちろん，ゲームの均衡もいいあんばいでしてね。どれ，ちょっと動かしてみましょう」

云って，秀兵衛は巧みにえれきてるを操作し，なにやら場面を変えた。

「ご覧なさい。このゲームははるか未来が舞台になってるんですが，そこでは3つの種族が登場します。テランとザーグとプロトスというのですが，この三種族の均衡がなんともいい。実際に対戦してみると，まぁ戦術によっては差が出ますけれどもね。さて——曳地さまなら，どの種族で遊びなさいますでしょうね？」

◀3種族入り乱れての攻防は、圧巻のひとことにつきる

テラン

テラン人は，銀河の果てに追いやられた人類の末裔である。その軍隊は，おもにメカニカルな兵器群から成り，ダメージの回復を行なえるのが特徴的。

そのほかに兵士などのスモール・ユニットも存在するが，こちらはダメージの回復ができないので，運用には注意が必要だ。

戦闘の最終局面では，多数のシエージュ・タンクやバトルクルーザーといった重装兵器を用いた一斉攻撃が強力である。

また，敵の視界から味方ユニットを隠蔽することができる「クローク」技術を使ったゲリラ作戦と，これに平行して行なわれる核攻撃も効果が大きい。

ザーグ

昆虫に似た容姿を持つ，宇宙の侵略者として知られる種族。軍隊的な特徴は，なんといっても自己再生能力を持っている点。加えて生産サイクルが早いため，序盤から中盤にかけては物量作戦を仕掛けることが容易だ。

また，敵ユニットに寄生し，敵陣のようすを自陣にいながらにして探ることができる「パラサイト」などといった特殊能力も，多数保有している。

プロトス

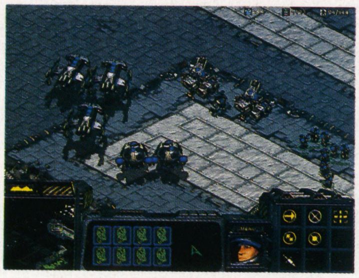
プロトスは，独自の進化を遂げた，高度な科学技術力を誇る知的生命体である。

各ユニットの能力が非常に高いのが軍隊的な特徴で，とくに序盤では，3種族のなかでも最強の歩兵である「ズィーロット」が大きな役割を果たす。

各兵器ユニットは回復能力を持たないが，複数のユニットを合体させて，新たなユニットを生産する能力を持っている。

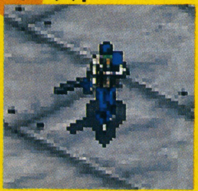
戦　略

　哲四郎は小半刻（30分）ほども考えあぐねたすえ，テランを使ってみようと決めた。そう告げると秀兵衛は大きくうなずいた。
「そうでしょう，そうでしょう。じつはあたしもテランを使っているんですよ。と，いうことであれば，この数日であたしがつちかってきた知識を，すべて伝授してさしあげることも可能ですなぁ」
「おお」
　哲四郎は思わず口元をほころばせた。直接秀兵衛に手ほどきを受ければ，対戦の腕前が上がるのは確実だからだ。
　秀兵衛は，やおら一冊の書物を取り出すと，ふたたび語りはじめた。
「まず，このゲームの基本は，いかに効率よく兵器を生産するか，という点にあります。兵器を生産するには“ミネラル”と“ベスペネ・ガス”というものが必要になってくるんですが――これはまぁ軍資金みたいなものですな。この軍資金をいかにすばやく集めるかが，序盤の勝負のカギてぇわけです」
　哲四郎は隠しから取り出した紙に，注意点を書きながら聞いていた。
「ただし兵器の生産は，その種類によって必要な“施設”が異なります。また施設を作るにも金がかかる。そしてこのゲームは時間を争うゲームでもある……。ということはつまり，ゲーム開始から明確な戦略をもって戦う者が，生き残るっていう寸法になっているんですよ。いささか難解ですか？　では云い換えましょう。テランが確実に勝ちをおさめることができる戦況を想像して，そこから逆算するのですよ。そして，それに必要な施設だけをすばやく作りつづけていくと。つまりはそういうことです。それにはふたつの兵器がカギをにぎっている。このどちらかでも量産できれば，まぁ勝ちはもらったようなものと云えるでしょうな」


◀自軍をこんな状況に持っていければ，勝利は目前だ

テランの戦略の分岐点

ゴースト

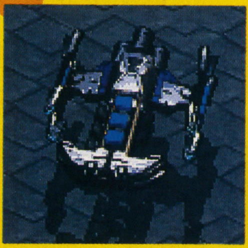

◀敵から姿を見えなくする「クローク能力」をもつ兵士

▶ゴーストのみ使用することができる。凶悪なほどの破壊力

ニュークリア・ストライク

あるいは……

バトルクルーザー

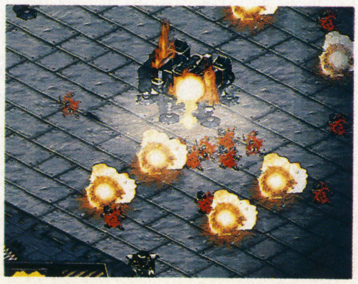

◀高い防御力と攻撃力を兼ねそなえた浮遊戦艦。ただし，かなり鈍足

▶バトルクルーザーに装備可能な最終兵器

ヤマトガン

果たし状

　それから一刻（2時間）もの間，哲四郎は夢中で『スタークラフト』を楽しんでいた。が，不意に奥の間の障子が開き，そこからひと組の男女があらわれた。中村屋の女主人お京と，曳地が個人的に雇っている密偵の力也であった。
「曳地のダンナ，お楽しみのところ申しわけありやせん――」
「どうした，力也，こんな時分に……」
「へえ。それが，あっしにも良くわからないんですが，いつもの店で一杯やってたら，こいつを小僧から渡されたもんで」
　そう云って力也が差し出したのは，秀兵衛に宛てた書状であった。表には果たし状と書かれ，開けると「『スタークラフト』で勝負されたし」と記されていた。
「しかしなぜ秀兵衛殿あての果たし状をお前などに――」
　云いながら，哲四郎ははたと気がついた。ようするに，これは手のこんだ脅迫なのだ。力也が哲四郎の雇っている密偵と承知のうえで果たし状を預けたのである。もし要求をのまぬ場合は，哲四郎が行なっていることを，すべて盗賊改メに密告するぞという意思表示なのであろう。
「だがこの果たし状には，名が記されておらぬではないか」
「へえ。でも，これを渡しにきた小僧は，たしか，藪良先生から届けものだと云ってやしたが……」
「藪良先生……だと？」
　不意に，秀兵衛の瞳に強く妖しい光が宿った。
（つづく）


◀はたして秀兵衛と藪良先生の戦いの結末やいかに……

懸賞つき勝者予想

　さて，いよいよ来月号では，藪良先生と秀兵衛が『スタークラフト』で対決します。そこで，読者のみなさんに勝者予想をしてもらうことになりました。ズバリ，どちらが勝つか，その予想を官製ハガキに書いて送ってください。もちろん住所，氏名，年齢，記事の感想などもお忘れなく。的中者のなかから抽選で3名に『スタークラフト』のTシャツをさしあげます。〆切は8月8日（当日消印有効）です。

宛　先
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「対戦問屋」スタークラフトプレゼント係

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱ソース（☎03-3551-5900）

特別企画

第2回ベーマガ杯争奪！

『対局囲碁ソフト』王座決定戦

解説：松多洋一郎

昨年に引き続き，今年も今月号と来月号の2回にわたり，最強の対局囲碁ソフトを決定する「対局囲碁ソフト」王座決定戦を開催します。

昨年の第1回大会では「風雅対局」(イマジニア)，「最強の囲碁」(伊藤忠商事)，「好敵手」(アートディンク)，「AI囲碁5」(アスキーサムシンググッド)，「碁聖ゴライアス」(サン電子)，「手談対局」(光栄)の6本のソフトが参加し，「最強の囲碁」が見事優勝を収めました。その後各社ともバージョン·アップを行なっており，今回は装いを新たに登場します。

今回参加のソフトは，「最強の囲碁パワーアップ版」(伊藤忠商事「現·アンバランス」)，「手談対局Ⅱ」(光栄)，「AI囲碁6」(アスキーサムシンググッド)，「シルバー囲碁」(シルバースタージャパン)，「神速囲碁道」(システムソフト)の5本。前の3本は昨年に引き続きの参加ですが，いずれもパワーアップしています。後の2本は今回初参加。「手談対局Ⅱ」，「AI囲碁6」が雪辱を果たせるか，また，初陣のソフトがどこまで戦えるかが見所です。

	最強の囲碁	手談対局Ⅱ	AI囲碁6	シルバー囲碁	神速囲碁道
最強の囲碁		9月号	9月号	9月号	8月号
手談対局Ⅱ	9月号		8月号	9月号	8月号
AI囲碁6	9月号	8月号		8月号	9月号
シルバー囲碁	9月号	9月号	8月号		8月号
神速囲碁道	8月号	8月号	9月号	8月号	

競技方法

5本のソフトで総当たりリーグ戦(黒白2局)を行ないます(コミは5目半)。1勝1敗の場合は決勝戦を行ないます。

参加ソフト紹介

「最強の囲碁パワーアップ版」

発売元：伊藤忠商事（現・アンバランス）
価格 10,800円　Win95 版

昨年のこの大会の覇者です。もともとなるソフトは英国人マイケル·リース氏の囲碁プログラム「Go4++」。コンピュータ囲碁ソフトの各種大会で常に上位の成績を収めています。今回のパワーアップ版は，97年11月の最新バージョンを製品化したものです。

ソフトのインターフェースは前バージョンとほとんど同じで，BGMや効果音，コンピュータの強さの10段階からの選択，碁盤サイズ，ハンディキャップの設定などの基本的な機能が備わっています。また，「布石·定石学習モード」，「練習問題モード」のチュートリアル機能が付属しているのが特徴です。通信対局が楽しめる「ネットワーク機能」も搭載されています。

また今回新たに「地合修正機能」が追加されたことにより，コンピュータの地合判定を手動で修正できるようになりました。コンピュータの勝敗判定に限界がある現状では，この機能は必須と思われます。

「手談対局Ⅱ」

発売元：光栄　価格：12,800円　Win95 版

昨年の本大会では惜しくも「最強の囲碁」に破れはしましたが，実績的には名実共に世界ナンバーワンの囲碁ソフトです。

「手談対局Ⅱ」は，中国の陳志行氏によって開発されたプログラム「HandTalk」をベースに制作された囲碁ソフトで，「HandTalk」はFOST杯と応氏杯というコンピュータ囲碁ソフトの世界選手権でそれぞれ3連覇しています。本年3月にバージョン·アップして新発売されました。

本ソフトについては先月号で特集しましたが，前バージョンからインターフェースが大きく変わり，使い勝手が改善されました。最大の変更点はWindows95インターフェースに変わったことです。また独自の機能として，対局中に形勢判断ができる「地合判定機能」，盤上の石に着手番号を表示できる「番号表示機能」，対局の途中で変化を調べられる「仮打ち機能」，コンピュータが次の手をアドバイスしてくれる「ヒント機能」など，多彩な機能を前バージョンから受け継いでいます。「地合修正機能」も搭載されており，その実力もさることながら，機能面での充実は群を抜いています。

「AI囲碁6」

発売元：アスキーサムシンググッド　価格 12,800円　Win95 版

昨年に続いての出場。本ソフトはヒューレットパッカード社のコンピュータ・エンジニアであるデビッド・フォットランド氏の囲碁プログラム「Many Faces of Go」をもとに作られており，このソフトもやはり各種囲碁ソフト選手権で上位入賞の常連です。

思考ルーチンに人工知能技術を採用し，強さに磨きを掛けて昨年バージョン・アップされました。碁盤のサイズ，コンピュータの棋力(4段階)，ハンディキャップ等の設定ができるのは他のソフトと同様ですが，本バージョンからネットワーク通信機能が加わりました。さらに棋譜編集機能が充実したことにより，局面を設定して打ち継げるなど，囲碁研究にも使いやすくなりました。

本ソフトは一手ごとに地合判定をしてステータスバーに表示してくれますが，手動による地合修正機能は備わっていません。

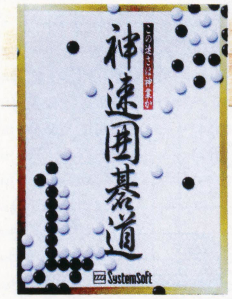
「シルバー囲碁」

発売元：シルバースタージャパン　価格 9,800円　Win95 版

本大会初出場。本製品は，朝鮮民主主義人民共和国銀星コンピュータ技術貿易センターの囲碁開発チームとの共同開発とあります。実績としては，昨年のFost杯囲碁ソフト選手権で5位に入賞しています。

機能的にはほぼ他のソフトと同様で，効果音，碁盤サイズ，4段階の棋力，9子までの置碁などの設定が可能です。シンプルな作りになっていますが，必要な機能は十分備わっています。また，棋譜ファイルの保存形式には国際規格であるSGFフォーマットを採用しており，他のソフトとの棋譜のやり取りが可能です。

なお，本ソフトも手動による地合修正には対応していません。



「神速囲碁道」

発売元：システムソフト　価格 12,800円
Win95／Mac ハイブリッド版

このソフトも本大会初出場です。

本ソフトのコンセプトは他のソフトとは一味ちがっているようで，ひたすら実用向けに作られています。まず，ソフトを起動すると対局室へ誘うビデオ画像に圧倒されます。またバックに流れるBGM，効果音が臨場感を演出します。

本ソフトの一番の特徴は，その名前からもわかるように，とにかく着手が速いことです。何しろほとんどの局面においてノータイムから長くても10秒以内に打ち返してきますので，長考嫌いのユーザーにもストレスを感じさせることはまずありません。

また，碁盤のサイズは19路盤のみで，ミニサイズには対応していませんが，着手の速さを考えればミニサイズは必要ないということでしょうか。

ユニークな機能としては，形勢が挽回不能と見ると，コンピュータが投了させてくれとねだってくることです。ユーザーが打ち続けることも可能ですが，しきりに投了したがります。

その他機能はほぼ他のソフト同様です。コンピュータの強さは3段階から選べるほか，独自の機能としてはコンピュータの棋風（思考タイプ）も「攻め型」「バランス型」「守り型」の3とおりから選択できます。今回は「バランス型」を選択しました。9子までの置碁に対応しており，着手番号を表示して対局することが可能です。また，手動地合修正機能がついています。

なお，「神速囲碁道」のマニュアルには囲碁入門講座が掲載されており，これから囲碁を覚えようという入門者にも親切な製品です。

第1ラウンド　「最強の囲碁」vs「神速囲碁道」　『対局囲碁ソフト』王座決定戦

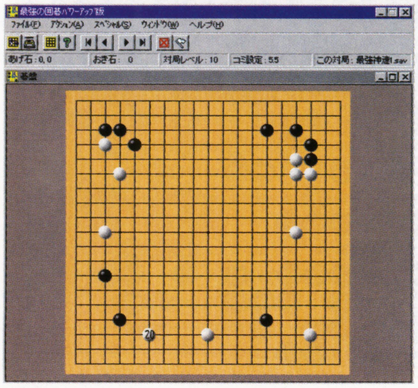


写真1-1-1

1回戦（「神速囲碁道」先番）
白番「最強の囲碁」の69目半勝ち

（経過）

第1ラウンドは昨年の覇者「最強の囲碁」に，初陣の「神速囲碁道」が挑む。1局目は「神速囲碁道」の先番。

「神速囲碁道」は本当に着手が速い。まず，間髪を入れずに打ち返して来る。1手10秒などとんでもない。結局この1局を消費時間35秒で打ち切った。恐るべき速さだ。一方の「最強の囲碁」は1手1手に少考を重ね，慎重だ。序盤戦はほぼ互角（**写真1-1-1**）。

しかし中盤戦にかかると，やはり「最強の囲碁」に一日の長があるようだ。黒の「神速囲碁道」は部分にこだわり小さい石を取りたがる傾向があり，「最強の囲碁」の巧みな捨て石戦術にかわされ気味だ。実際この碁では，**写真1-1-2**の局面で黒は白石を6個捕獲しているが，白は右下一帯を大きくまとめ，大局をリードしている。

この後黒にチャンスらしいチャンスはなく，結局碁盤の右下半分に大地を築いた「最強の囲碁」の圧勝となった（総譜 **写真1-1-3**）。

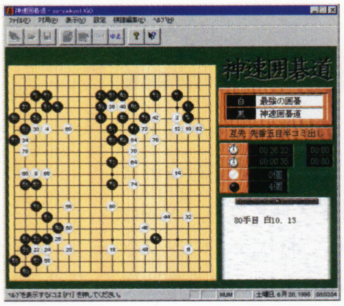


写真1-1-2

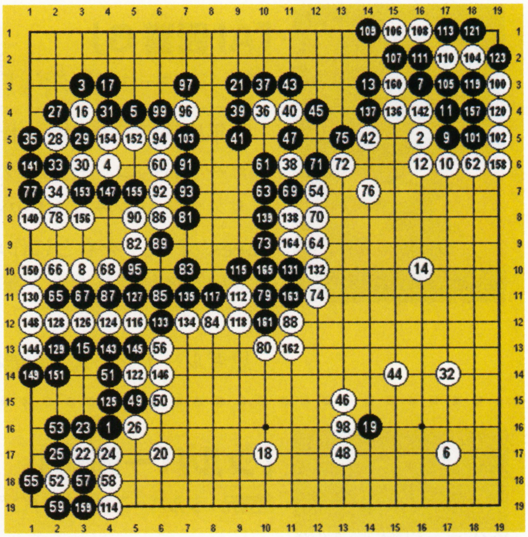


写真1-1-3

2回戦（「最強の囲碁」先番）
黒番「最強の囲碁」の26目半勝ち

（経過）

2回戦は「最強の囲碁」の先番。

相変わらず「神速囲碁道」の着手は超速で，どういう思考回路になっているのか興味のあるところだが，それでもこの碁は1局目よりは善戦している。**写真1-2-1**の時点ではお互いに2か所ずつ地所を固め，形勢は甲乙つけがたい。

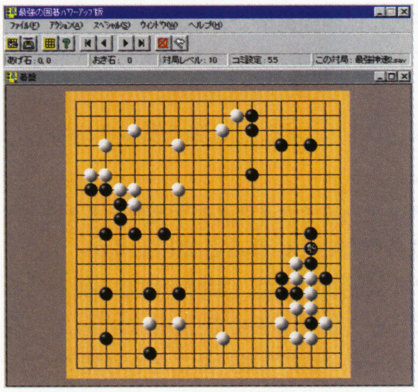


写真1-2-1

しかしこれ以後「神速囲碁道」は前局同様，部分にこだわる悪いクセが出て，順番に黒石を捕獲している間に「最強の囲碁」に大所を先着され，あれよあれよと差がついてしまった。

最後は下辺の黒の侵入を受け損じ，差が開いてしまった（総譜 **写真1-2-2**）。

ちなみにこの碁の「神速囲碁道」の通算消費時間は31秒(!?)。

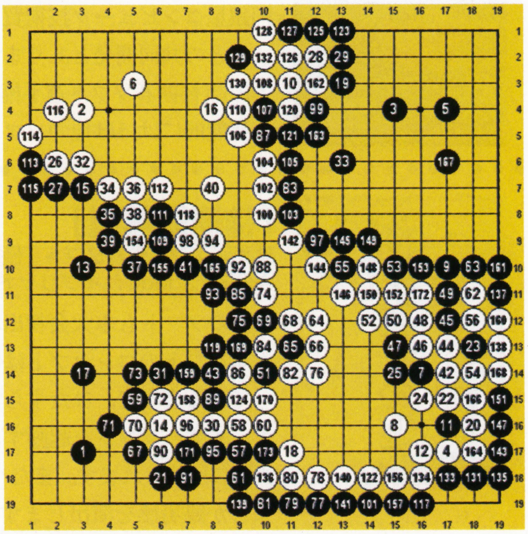


写真1-2-2

結局第1ラウンドは2連勝で，「最強の囲碁」の貫禄勝ちとなった。まずは危なげのない勝利であったが，「神速囲碁道」の着手の速さには閉口させられた。

第2ラウンド 「手談対局Ⅱ」vs「AI囲碁6」

『対局囲碁ソフト』王座決定戦

1回戦（「AI囲碁6」先番）
黒番「AI囲碁6」の19目半勝ち

（経過）

第2ラウンドは実質世界最強と見られる「手談対局Ⅱ」と人工知能「AI囲碁6」の対戦。「AI囲碁6」が金星をあげた。

実力派同士の一戦で，序盤から見ごたえのある応酬だ（**写真2-1-1**）。左上では最新の定石が登場したが，白(「手談対局Ⅱ」)の応対に疑問があり，黒が下辺に打ち込んだこの局面では，黒がややリードと思われる。

この後黒は右辺にも打ち込み，下辺，右辺と見事に白模様を踏みにじった（**写真2-1-2**）。代償に右上の黒地が破られたが，得たもののほうがはるかに大きく優勢を確立した。なお，左上の白も死に残りだがお互いにこれには気づかなかったもよう。

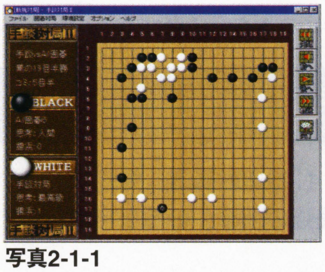


写真2-1-1

写真2-1-2

いずれにせよ黒の「AI囲碁6」は「手談対局Ⅱ」に一歩も引けを取らず，見事に勝利を収めた（総譜 **写真2-1-3**）。

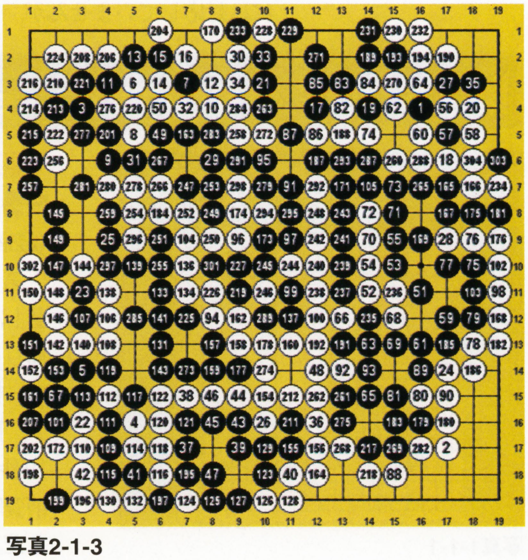


写真2-1-3

2回戦（「手談対局Ⅱ」先番）

黒番「手談対局Ⅱ」の中押し勝ち

（経過）

2回戦は「手談対局Ⅱ」の先番。「手談対局Ⅱ」にとっては後のないカド番だ。見ごたえのあった第1局とは打って変わり，この碁は序盤から両者変調（**写真2-2-1**）。左上で黒が手を抜いているのはあり得ないし，右下の白が1線に下がった手も悪手。これらの形はお互いに定石がインプットされていなかったのだろうが，このクラスでも，知らない定石に出くわすと思わぬ手を繰り出すことがあるようだ。

その後も白の「AI囲碁6」の変調は続き，この碁は良いところなく土俵を割ってしまった。「AI囲碁6」は若干実力にムラがあるようだ（総譜　**写真2-2-2**）。

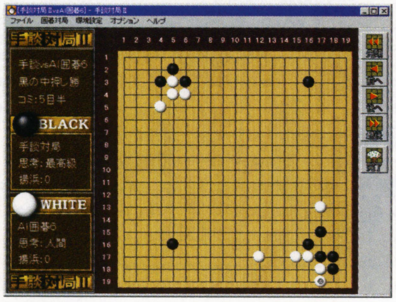


写真2-2-1

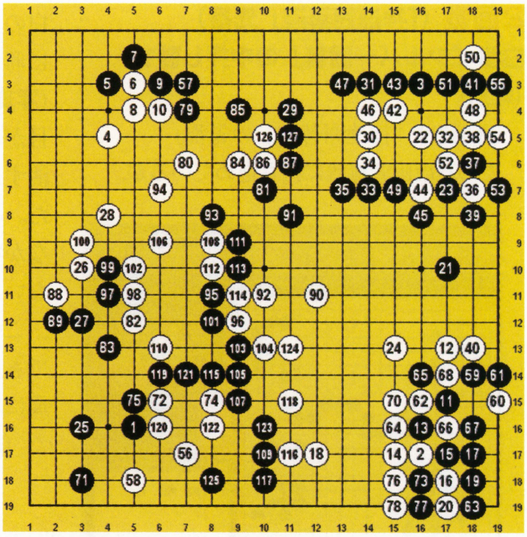


写真2-2-2

3回戦（「AI囲碁6」先番）

白番「手談対局Ⅱ」の30目半勝ち

（経過）

両者1勝1敗の後を受けての決勝戦。

この碁は黒の「AI囲碁6」が布石で立ち後れてしまった（**写真2-3-1**）。この局面で黒の打った27手目が小さい。小さいというより必要のない手で，自陣の中に一手パスを打つような手であった。やはりコンピュータ・プログラムは部分部分での形で手段を選んでいくようで，人間であれば少し碁盤から顔を離して見れば打ちそうにない手を打つ場合がある。

結局序盤で立ち後れた「AI囲碁6」がその後もじり貧になる中，白の「手談対局Ⅱ」は着実にポイントを稼ぎ，リードを広げてそのまま逃げ切った（総譜　**写真2-3-2**）。

写真2-3-1

写真2-3-2

第2ラウンドは2勝1敗で「手談対局Ⅱ」が勝利。「AI囲碁6」は第1局を名局で飾り実力の片鱗を見せたが，「手談対局Ⅱ」の安定感が勝った。

第3ラウンド　「シルバー囲碁」vs「神速囲碁道」　『対局囲碁ソフト』王座決定戦

1回戦（「シルバー囲碁」先番）

黒番「シルバー囲碁」の中押し勝ち

（経過）

第3ラウンドは初参加同士の対戦。まずは「シルバー囲碁」の先番だ。

序盤早々珍手が飛び出した（**写真3-1-1**）。この黒7は定石のインプットミスか？　と思われる妙な手。このへんはトップクラスに比べるとやや洗練度に欠けるようだ。

中盤は「シルバー囲碁」が徐々に実力を発揮，接近戦では強みを発揮した（**写真3-1-2**）。この局面で上辺の白は全滅，他に白の大地もなく，黒の勝勢となった。この後も「シルバー囲碁」はリードを拡大，最後は大差となり，277手で「神速囲碁道」の投了となった。

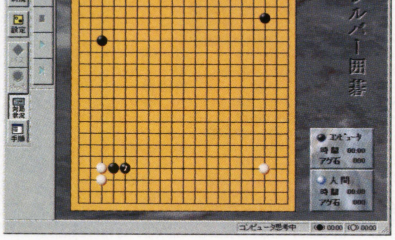
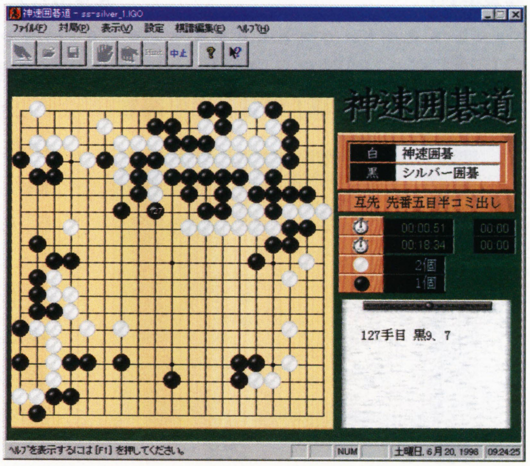


写真3-1-1

写真3-1-2



2回戦（「神速囲碁道」先番）

白番「シルバー囲碁」の中押し勝ち

（経過）

2回戦は「神速囲碁道」の先番。この碁は両者無難に打ち進めているが，白の「シルバー囲碁」が大局観に勝り，大差でリードの局面（**写真3-2-1**）。ここで黒の89手目が不可解な一手。自らの目を潰す一手で，まったくの無駄手だ。このような手が出ていては，なかなか強豪に勝つことはできないだろう。

この後「神速囲碁道」は終盤でも後退を重ねてしまい，第1局に次いで投了を余儀なくされた（総譜　**写真3-2-2**）。

写真3-2-1

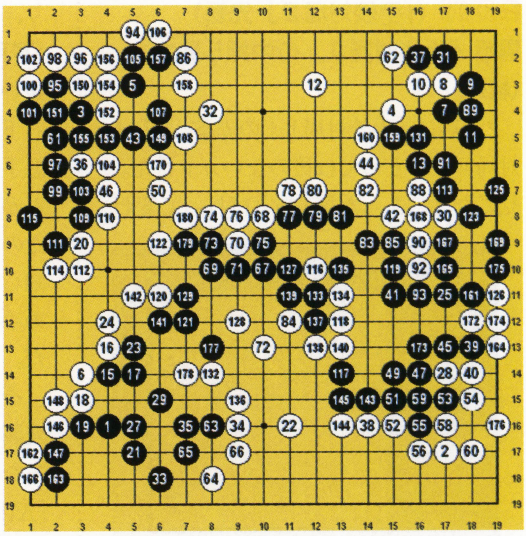


写真3-2-2

初陣同士の第3ラウンドは「シルバー囲碁」の完勝となった。

第4ラウンド　「AI囲碁6」vs「シルバー囲碁」　『対局囲碁ソフト』王座決定戦

1回戦（「シルバー囲碁」先番）

白番「AI囲碁6」の19目半勝ち

（経過）

序盤いきなり右上で難解定石ができあがった（**写真4-1-1**）。ここだけ見れば高段者顔負けで，両者ともこんなマイナーな定石を知っているとは恐れ入る。

中盤までいい勝負で進んだが，「シルバー囲碁」は途中で右辺の黒の一団を切断されてしまい，ここで苦境に立たされた（**写真4-1-2**）。それでもまだ上辺の白をそっくり殺せばチャンスはあったが，これにも活きられ，勝負あった。接近戦では「AI囲碁6」の立ち回りが一歩上回った（総譜　**写真4-1-3**）。

写真4-1-1

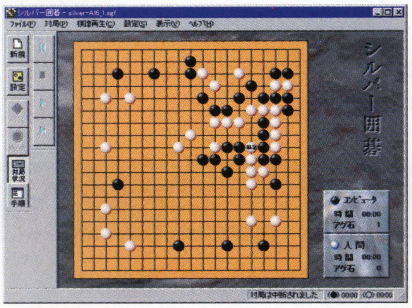
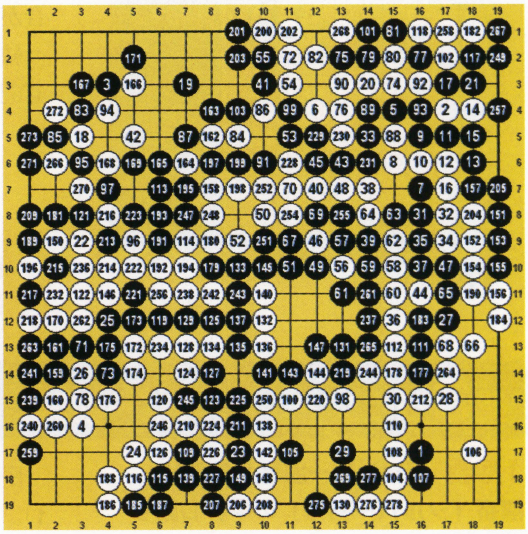


写真4-1-2

写真4-1-3



2回戦（「AI囲碁6」先番）

白番「シルバー囲碁」の29目半勝ち

（経過）

2回戦は「AI囲碁6」の先番。序盤右下で「シルバー囲碁」が誤り，黒優勢で迎えた「AI囲碁6」の49手目が大落手（**写真4-2-1**）。相手に断点をつながせるお手伝いの一着で，この1局を棒に振った。後は「シルバー囲碁」が危なげなく逃げ切り（最終図　**写真4-2-2**）。

写真4-2-1

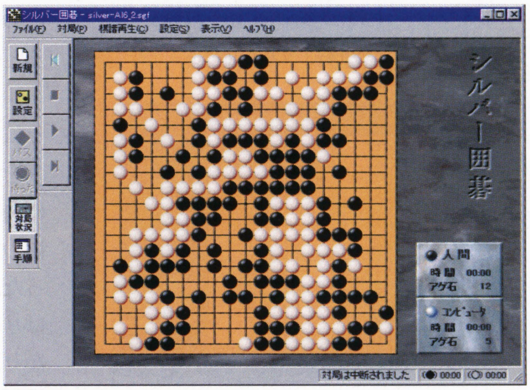


写真4-2-2

3回戦（「シルバー囲碁」先番）
黒番「シルバー囲碁」の16目半勝ち

（経過）

握り直しの1局は，「シルバー囲碁」の先番。白の「AI囲碁6」が変調で，序盤から1線の着手を連発，右上の大石をあっけなく召し捕られてしまった（**写真4-3-1**）。

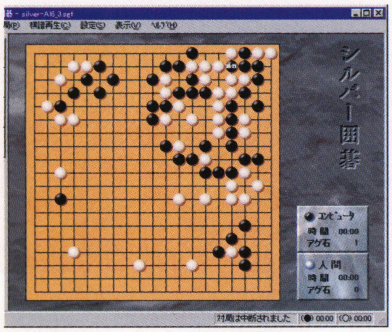


写真4-3-1

こうなっては形勢は圧倒的敗勢，まず挽回不能だが，この後「シルバー囲碁」も乱れ，最後は2か所石を取られてしまうが，序盤の貯金がものをいい逃げ切り。

「AI囲碁6」は，「手談対局Ⅱ」をも破る切れ味を見せるかと思うと，初心者のような珍手を連発したりと，やや安定性に欠けるようだ。

写真4-3-2

というわけで第4ラウンドは「シルバー囲碁」に軍配が上がった（最終図　**写真4-3-2**）。

第5ラウンド　「手談対局Ⅱ」vs「神速囲碁道」

『対局囲碁ソフト』王座決定戦

1回戦（「神速囲碁道」先番）
白番「手談対局Ⅱ」の中押し勝ち

（経過）

実力派の「手談対局Ⅱ」に速さが取り柄の「神速囲碁道」が挑戦。

写真5-1-1

正直言って歯が立たないかとも思われたが，序盤戦は「神速囲碁道」なかなかの善戦。**写真5-1-1**の時点では，明らかに黒が優勢だ。しかしここからが地力に勝る「手談対局Ⅱ」の腕の見せどころ，ほうぼうの死にそうな石をすべて助けながら碁盤の右半分に大地を形成した。ここでもやはり「神速囲碁道」は小さい部分にこだわる悪いクセが出て，何時の間にか大差に形勢を引き離されてしまった。最後は162手であえなく投了となった（総譜　**写真5-1-2**）。

写真5-1-2

2回戦（「手談対局Ⅱ」先番）
黒番「手談対局Ⅱ」の45目半勝ち

（経過）

この碁も序盤戦は白の「神速囲碁道」がうまく打っている。布石はいい勝負だったが，中盤以降の「手談対局Ⅱ」の石の方向がすばらしい。あれよあれよという間に黒は大地を築き，その間白はもちを食ってしまった。白も大きなミスがあったわけではないのに，結果は大差となった。「手談対局Ⅱ」は戦略的な構想力で数枚上手のようだ（総譜　**写真5-2-1**）。

写真5-2-1

第5ラウンドは「手談対局Ⅱ」が圧勝で順当勝ちを収めた。

	最強の囲碁	手談対局Ⅱ	AI囲碁6	シルバー囲碁	神速囲碁道	
最強の囲碁		9月号	9月号	9月号	○	1勝
手談対局Ⅱ	9月号		○	9月号	○	2勝
AI囲碁6	9月号	●		●	9月号	2敗
シルバー囲碁	9月号	9月号	○		○	2勝
神速囲碁道	●	●	9月号	●		3敗

前半戦を終え，やはり「手談対局Ⅱ」と「最強の囲碁」は着実にポイントを上げましたが，初参加の「シルバー囲碁」も「AI囲碁6」を破る健闘を見せました。いよいよ来月は強豪同士のぶつかり合いです。「最強の囲碁」の連覇なるか，乞うご期待。

PC★Soft

今月は，『遥かなるオーガスタ』『三國志Ⅱ』『GE・TEN』『デュアルターゲット』など，過去の名作の復刻版（リニューアル版）が目立っている。ゲームソフト以外では，「機動戦士ガンダム」のペーパーフィギュアを作成できるツール2タイトルが話題を呼びそうだ。

New Release Title

パソコン・ソフト今月の新作

ゲームソフト

PC★Soft
New Release Title

Win95

GE・TEN～戦国信長伝・下天 for Windows

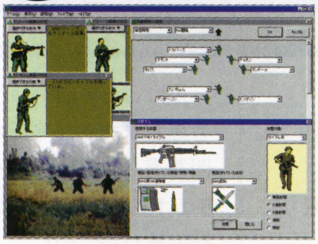
7/3 ■GE・TEN ■SLG
■8,800円 ■CD-ROM

［PC-9801から移植］人気SLGシリーズの第1作を移植。すべてのCGが256色化されており，合戦シーンではアニメーションつきの臨場感あふれる戦闘が楽しめる。正史にもとづいた展開が特徴。

Win95

ベトナム1968 Vol.2 for Windows ～特殊部隊ゲリラ戦インタラクティブストーリー

7/3 ■ありがた屋 ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM

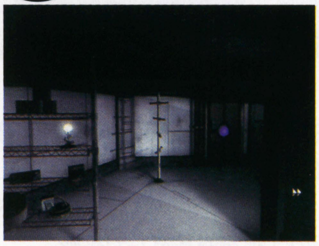


ベトナム戦争におけるアメリカ軍特殊部隊の作戦行動をゲームブック形式で再現するソフト。消息不明になった部隊の捜索，要人暗殺などの多彩かつ危険なミッションが待ち受ける。

Win95

VOID（ヴォイド）

7/3 ■富士通 ■AVG
■5,500円 ■CD-ROM

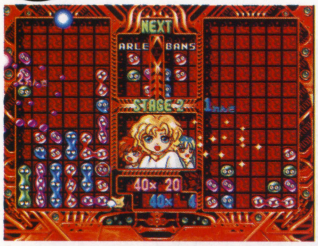


3D・CGと立体音響を駆使して描く新感覚AVG。コンピュータ・ウィルスに侵されて崩壊したバーチャル・システムを復旧させるため，ひとりのエンジニアが危険に満ちた仮想世界へ身を投じる。

P.Mac

ぷよぷよ通 for PowerMacintosh

7/4 ■ポーステック ■アクションパズル
■6,800円 ■CD-ROM



［Windows3.1から移植］コンパイルの人気パズル・シリーズの2作目を移植。コンピュータとの対戦や対人対戦のほか，クイズ形式のなぞぷよも楽しめる。壁紙集や壁紙チェンジャーが付属。

Win95

ディスクステーション19号〈夏号〉

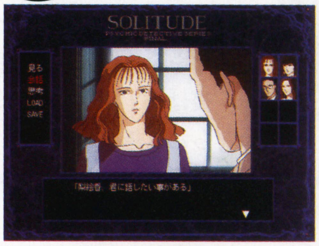
7/6 ■コンパイル ■ディスクマガジン
■980円 ■CD-ROM

同名ディスクマガジン最新号。おなじみの連載コーナーに加え，対戦アクション「魔導RUN」をはじめとした四つのミニゲームを収録。新作『After Devil Force』の体験版もついている。

Win95

サイキックディテクティヴシリーズFINAL「ソリチュード・上巻」

7/8 ■データウエスト ■AVG
■4,800円 ■CD-ROM



［FM TOWNSから移植］サイコ・サスペンスAVGシリーズの6作目。自社製オリジナル動画システム“DAPS”による美麗アニメーションは健在。登場人物の会話は，フル音声で再生される。

Win95

サイキックディテクティヴシリーズFINAL「ソリチュード・下巻」

7/8 ■データウエスト ■AVG
■4,800円 ■CD-ROM

［FM TOWNSから移植］すべての謎と真実が語られる同名シリーズの最終巻。アニメの動画枚数は，上下巻を合わせて約6,000枚以上。操作性の向上により，ゲーム初心者でも簡単にプレイできる。

Win95

布袋寅泰 STOLEN SONG for Win95

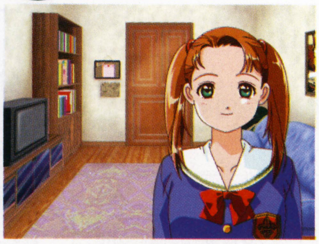
7/8 ■東芝EMI ■アクション
■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［プレイステーションから移植］人気ギタリスト，布袋寅泰の代表曲に合わせて演奏を楽しむソフト。本作オリジナルの新曲「Fun3」を含む計8曲が収録されている。Vピックつき。

Win95

リトルラバーズセカンド～ゆい

7/10 ■NTT出版 ■SLG
■8,800円（予） ■CD-ROM



ディスプレイに映し出される少女，ゆいとのコミュニケーションを楽しむゲーム。前作に比べ，シナリオやイベント部分が大幅にボリューム・アップされている。ゆいの声は坂本真綾が担当。

Win95

遥かなるオーガスタ for Windows

7/10 ■T&Eソフト ■ゴルフ
■9,800円 ■CD-ROM

さまざまな機種に移植されて好評を博した同名ゴルフゲームの新作。シリーズ中最高のクオリティで再現されたオーガスタ・ナショナル・ゴルフクラブで，実戦さながらのプレイを堪能できる。

Win95

トランスポートタイクーンDX

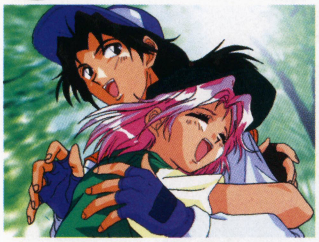
7/10 ■アンバランス ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］鉄道，船舶，飛行機といった輸送機関による交通網の拡大によって街を発展させていく経営SLG。エディット機能を使ってオリジナル・マップを作成できる。通信対戦機能つき。

Win95

釣りに行こう2

7/10 ■ガイアエンタテイメント ■フィッシング ■7,800円 ■CD-ROM

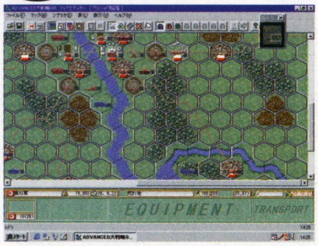


フィッシングSLGにAVGの要素を付加したソフト。釣りパートは前作に比べて，演出面などが大幅にグレード・アップした。目的の魚を釣ったり，釣り場を移動することで物語が進行していく。

Win95

アドバンスド大戦略98 Storm Over Europeパワーアップキット

7/10 ■セガ ■ユーティリティ ■4,800円 ■CD-ROM

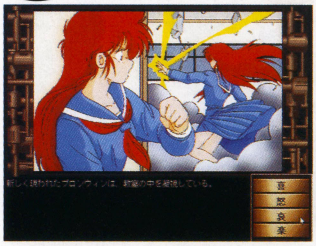


同名SLGの追加データ集。メガドライブ版『スーパー大戦略』からの移植を含む計50点のマップが収録されている。オリジナル・マップの作成やデータの参照ができるマップエディタ機能つき。

Win95 通信販売

第4のユニットACT3「デュアルターゲット」

7/10 ■データウエスト ■AVG ■2,980円 ■CD-ROM



［FM TOWNSから移植］同名シリーズの3作目を移植。オープニングとエンディングが一新されている。通販専用で，購入方法はhttp://www.datawest.co.jpまたは☎06-968-2659まで。

Win95

ヴァンテージ・マスターV2

7/10 ■日本ファルコム ■SLG+RPG ■10,800円 ■CD-ROM

同名シミュレーションRPGの第2弾。思考ルーチンの強化に加え，新マップや通信対戦機能などの各種新要素が追加された。アドル，レアといった前作の隠しキャラクターも最初から選択可能。

Win95

劇団経営シミュレーション フルハウス～女優物語

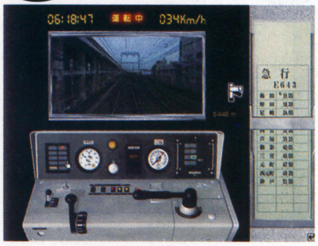
7/15 ■スターフィッシュ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

育成SLGに経営の要素を加えた作品。プレイヤーは，女優のスカウトや育成，舞台公演をくり返して，経営の苦しい弱小劇団を立てなおしていく。原画担当はイラストレーターの藤原ひさし。

Win95 Mac

トレインシミュレーター 阪神電気鉄道（梅田～高速神戸）

7/17 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



列車の運転を疑似体験できる同名シリーズの阪神電鉄編。梅田～高速神戸間を走行する阪神鉄道本線の運転を完全シミュレート。普通列車から直通特急まで計6種類の運転を楽しめる。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

上海ダイナスティー

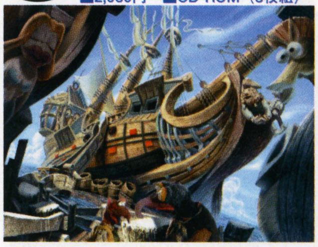
7/23 ■アクティビジョン・ジャパン ■パズル ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］人気パズル『上海』シリーズの新作。多人数プレイやネットワーク対戦で楽しめる新ゲームモード5種類が追加された。3種類の麻雀機能（アメリカ式，日本式，中国式）つき。

Win95

ナイスプライスシリーズ マペット・トレジャーアイランド

7/23 ■アクティビジョン・ジャパン ■AVG ■2,980円 ■CD-ROM（3枚組）

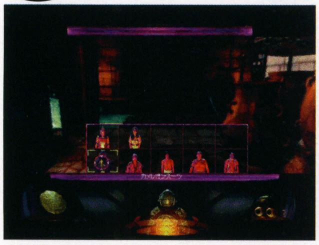


［海外から移植］幼児の英語教育にも役立つ同名AVGの廉価版。「セサミストリート」で人気のキャラクターたちが，海賊の隠した財宝を手に入れるべく冒険の旅へと出発する。攻略絵本が付属。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

ジャーニーマンプロジェクト3 ～レガシーオブタイム 完全日本語版

7/23 ■インタープログ ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］同名シリーズの新作。エルドラド，アトランティス，シャングリラといった神話上の各都市を探索し，未来世界滅亡の謎を解き明かしていく。ヒントブックが同梱されている。

Win95

セブンス・リージョン 日本語版

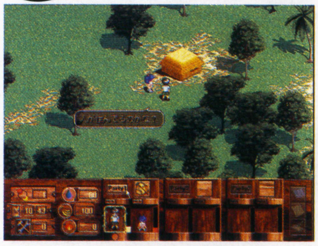
7/23 ■メディアクエスト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］リアルタイムSLGの日本語版。戦績によって能力が変化する戦闘ユニットをあやつり，40以上のミッションをこなしていく。LANやインターネットを介してのマルチプレイも可能。

Win95

無人島物語4

7/24 ■ケイエスエス ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



初代『無人島物語』の設定やシナリオをベースとしたSLGシリーズ最新作。無人島に漂着した主人公となって，さまざまなサバイバル・アイテムを使いつつ，島からの脱出をめざす。

Win95

A列車で行こう Twin Pack

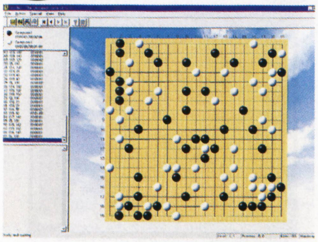
7/24 ■アートディンク ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM（2枚組）

鉄道SLG『A.Ⅳ. for Windows 10th ANNIVERSARY』と『A5～A列車で行こう5完全版』をカップリング。『A5』には，新車両12種類と新マップ2点が追加されている。期間限定発売。

Win95

最強の囲碁2

7/24 ■アンバランス ■囲碁 ■10,800円 ■CD-ROM

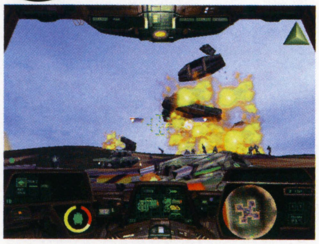


コンピュータ囲碁大会での優勝経験を持つ人気シリーズの思考を強化&高速化した最新版。通信対戦機能を搭載しているほか，ホームページ上でバージョンアップ版を無償ダウンロードできる。

Win95

アップライジング 完全日本語版

7/24 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］連邦軍の指揮官となり帝国軍が支配する惑星を奪取していく3DアクションSLG。戦況はリアルタイムで刻一刻と変化する。最大4人まで参加可能なネットワーク対戦も楽しめる。

Win95

エルダーブレイズ

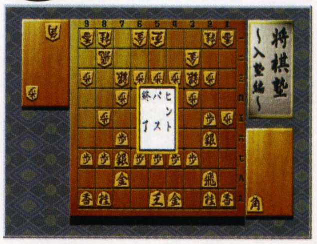
7/24 ■日本クリエイト ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

地下深くに眠る伝説の聖剣を探し出すことが目的の本格RPG。プレイヤーはスクワイヤーと呼ばれれるペット（しもべ）を引き連れ，入るたびにマップが変化する危険なダンジョンを探索していく。

Win95

遠隔棋戦 若松将棋塾98

7/24 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■将棋 ■5,800円 ■CD-ROM

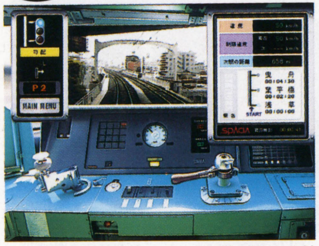


本格将棋ソフト。対局モードでは，対人戦やCPU戦に加えて，一度に3人の相手と対局を行なう「三人指し」，両者の駒が見えない状態で対局を行なう「目隠し指し」が楽しめる。難易度調整可能。

Win95

鉄道運転シミュレーション 東武スペーシア

7/24 ■小学館プロダクション ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



同名鉄道SLGシリーズの第4弾。私鉄の代表的な特急「スペーシア」の鬼怒川線（下今市〜鬼怒川温泉），伊勢崎線（浅草〜東武動物公園）走行の様子を，運転席からの視点でリアルに再現する。

Win95

ぱずりん♥ぐ〜 アラスカ編

7/30 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■パズル ■1,980円 ■CD-ROM

同名パズルゲーム・シリーズの新作。ステージごとに与えられる数個のアイテムをうまく組み合わせて，出題されたクリア条件を満たしていく。ヒントマップ機能つき。全15ステージ構成。

Win95

17歳〜My Dear Angel

7/30 ■システムソフト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

さまざまなアルバイトで養育費を稼いで，身寄りのない17歳の少女を養っていく恋愛・育成SLG。選んだアルバイトや贈るプレゼントなどにより，少女の進路やプレイヤーとの関係が変化する。

Win95

ウィザーズハーモニー2

7/24 ■広美 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］家庭用ゲーム機でヒットした友情&愛情育成SLGの移植版。Win95版のみの新キャラクターが追加されており，原作をプレイしたユーザーも楽しめるようになっている。

Win95

スペクトラルフォース〜アイラ降臨

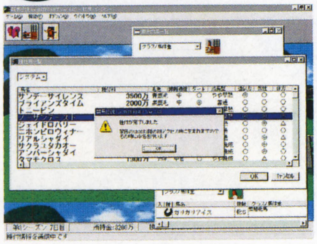
7/31 ■NECインターチャネル ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］戦士やエルフ，魔族らを率いて大陸統一をめざすファンタジーSLGを移植。新キャラクターや未公開エピソードなど，オリジナルの要素が多数追加されている。

Win95 オンライン専用

競馬伝説

7/上 ■ホロン ■競馬SLG ■未定 ■CD-ROM

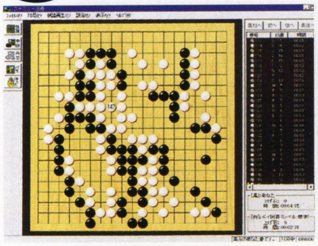


持ち馬を育成し，他人の競走馬とインターネット上でレースを競う対戦競馬ゲーム。関東，関西，ローカルで行なわれる全レースが用意されている。数十におよぶ斤量パターンも完全網羅。

Win95

ファミリー囲碁

7/下 ■マグノリア ■囲碁 ■3,300円 ■CD-ROM



わかりやすいインターフェイスによりパソコン初心者でも気軽にプレイできる本格囲碁ソフト。独自の人工知能アルゴリズムを搭載しており，リアルな対局が楽しめる。画面の拡大・縮小も可能。

Win95

三國志II

7/3 ■光栄 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［PC-8801から移植］人気SLG『三國志』シリーズの2作目。個性あふれる武将たちを配下にし，多彩な計略を駆使して中国大陸統一をめざす。グラフィックは256色にリニューアルされた。

Win95

信長の野望・武将風雲録

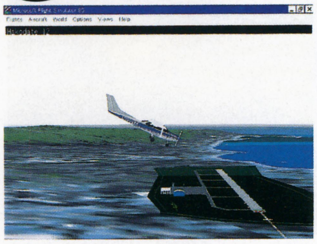
7/3 ■光栄 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［PC-8801から移植］同名シリーズの4作目を移植。プレイヤーは全国に点在する戦国武将のひとりとなり，内政や外交を駆使して全48か国の統一をめざす。最大8人までのマルチプレイが可能。

Win95

北海道 フォト リアリスティック シーナリ

6/6 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM



『マイクロソフト フライトシミュレータ95』『98』の追加データ集。新千歳空港，札幌テレビ塔，北海道庁舎などが3D・CGで再現されている。北海道区分航空図と札幌観光案内図が付属。

Win95 オンライン専用

武勇伝〜三国志の群雄達

6/18 ■ホロン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］インターネットとパソコン通信を利用して行なう，多人数参加型対戦SLG。参加ユーザー（武将）とチャットで情報を交換し，武力を高めつつ中国大陸統一をめざす。

Win95

AI将棋3 for Windows95/NT4.0

6/19 ■アスキーサムシンググッド ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM

『AI将棋』シリーズの最新作。思考ルーチンがアマ2〜3段クラスに強化されているため，より人間味あふれる対局が楽しめる。LANやインターネット上での通信対局も可能。難易度調整機能つき。

Win95

パチスロ実機 山佐完全攻略

6/19 ■広美 ■パチスロ ■8,500円 ■CD-ROM

パチスロ練習ソフト。実機攻略には欠かせない目押しやリプレイはずしを練習する機能が用意されている。「ニューパルサー」「ワイワイパルサー」「そんなKABAな！」「タムタムR」を収録。

Win95

美少女麻雀バトルロマンス

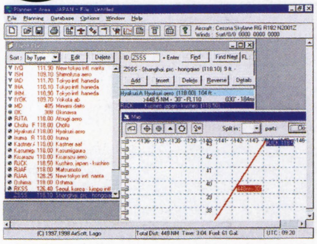
5/29 ■アスペクト ■麻雀 ■2,000円（税込） ■CD-ROM

みやすのんき，大橋 薫らをはじめとする人気作家12人がキャラクター・デザインを担当した脱衣麻雀ゲーム。気に入ったCGを壁紙に登録する機能も用意されている。書籍流通。

Win95

航空管制フライト

5/30 ■トワイライトエクスプレス ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM



『マイクロソフト フライトシミュレータ95』『98』の追加データ集。日本語と英語による航空管制をはじめ，フライトプラン作成，最適飛行高度の計算といった便利な機能が収録されている。

Win95 オンライン専用

インターネット麻雀「プロ雀士道」

4/24 ■ホロン ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM

インターネット上で他人との対局を楽しめる本格麻雀ソフト。通常の4人打ち麻雀に加えて，プロ雀士と対局できる「プロ対局戦」などの多彩なイベントが用意されている。チャット機能つき。

Win95 日本語マニュアル付英語版

THE CORE CONTINGENCY

6/5 ■P&A ■データ集 ■4,200円 ■CD-ROM

『TOTAL ANNIHILATION』の追加データ集。新ユニット75種類，新ミッション25本，マルチプレイ用マップ50点が収録されている。マップとミッションを自作できるエディタ機能を搭載。

Win95 日本語マニュアル付英語版／通信販売

TOTAL ANNIHILATION +THE CORE CONTINGENCY

6/5 ■P&A ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM（2枚組）

『TOTAL ANNIHILATION』と，その追加データ集をカップリングした商品。通信販売専用。購入の申し込み方法はhttp://www.panda.co.jpまたは☎042-525-9501まで。

Win95 日本語マニュアル付英語版

THE REAP

6/16 ■アイジーエス ■シューティング ■8,800円 ■CD-ROM

クォーター・ビュー採用のシューティング・ゲーム。プレイヤーは人類壊滅をもくろむ異星人となり，迫りくる地球人たちを撃破していく。武器の種類やパワーアップのバリエーションも多彩。

Win95 日本語マニュアル付英語版

ARMOR COMMAND

6/16 ■アイジーエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

3D表示によるSLG。個性豊かな60種類以上のユニットを操作して，輸送カーゴ護衛，敵地侵攻確保といったミッションをこなしていく。インターネットを使用してのネットワーク対戦も可能。

Win95 日本語マニュアル付英語版

ACTUA GOLF2

6/18 ■マイクロマウス ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

世界に名だたる名門8コースが舞台の本格ゴルフゲーム。ゲームモードは，マッチプレイ，練習，ツアーほかの計8種類。通信機能つきで，最大4人までのネットワーク・プレイも楽しめる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

THE RECKONING

6/21 ■アクティビジョン・ジャパン ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM

3Dアクション『QUAKEⅡ』の追加データ集。新たなミッション，武器，モンスターが収録されているほか，プレイヤー同士で小隊を組んでエイリアンに立ち向かう協力戦闘モードが追加された。

Win95 日本語マニュアル付英語版

ADDICTION PINBALL

6/21 ■メディアクエスト ■ピンボール ■7,400円 ■CD-ROM

実台からボールの移動データを取得して作成した本格ピンボール・ゲーム。視点切り替え機能つきで，マルチボール，ボーナスモードといったフィーチャーも豊富に用意されている。

Win95 日本語マニュアル付英語版

PLANE CRAZY

7/17 ■イマジニア ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM

飛行機のアクロバット飛行にレースの要素を付加した3DフライトSLG。パーツを購入しての機体改造や，地形の破壊による近道など，多彩な戦略が楽しめるようになっている。通信対戦も可能。

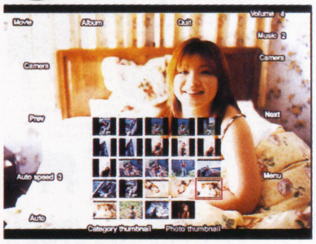
ゲームソフト以外

PC★Soft New Release Title

ハイブリッド（Win95 Mac）

Do It Myself キャンディー奥津

7/1 ■インナーブレイン ■写真集 ■6,800円 ■CD-ROM



女子プロレスの人気スターのセミヌード写真集『Do It Myself』第1弾。アルシオンのキャンディー奥津が，みずからのプロデュースによって“ピュアな自分自身の姿”をアピールする。

ハイブリッド（Win95 Mac）

Do It Myself 大向美智子

7/1 ■インナーブレイン ■写真集 ■6,800円 ■CD-ROM

人気美女レスラーのセミヌードを収録したデジタル写真集。大向美智子が，自分自身の新たな魅力を，写真やムービーをとおして自分なりに追求していく。セルフ・プロデュース作品。

ハイブリッド（Win95 Mac）

Do It Myself 麻川唯未

7/1 ■インナーブレイン ■写真集 ■6,800円 ■CD-ROM

みずからのプロデュースで“自分の素顔・魅力”をユーザーに伝える，女子プロレスラーのデジタル写真集シリーズに，麻川唯未が登場。写真やムービーで“ピュアな自分”を見せてくれる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ひとりであそべるCD-ROMシリーズ ノンタンのぱぴぷぺパソコン③

7/1 ■ポニーキャニオン ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

同名教育ソフトの第3弾。ノンタンといっしょに，ぬり絵やお絵かきを楽しみつつ，パソコンの操作などが学習できる。図をプリントアウトして，飛行機やノンタンの家などを作ることも可能。

Win95

センチメンタルグラフティ～思い出のアルバム

7/3 ■クラフテック ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

セガサターンの同名恋愛SLGを題材にしたアルバム作成ソフト。カメラで撮影した写真や，スキャナーで取り込んだ写真にキャラクターを貼りつけて，好みの写真を作成することができる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

できる学習クラブ3年生用 ピンポン島のケンチャコ大冒険

7/3 ■NECインターチャネル ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

日本基礎学習ゲーム研究会によって考案された学習ソフト。ゲームを楽しみながら主要4科目について学習できるほか，理科と社会の2教科には，全単元のまとめのクイズが用意されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

できる学習クラブ4年生用 天空ランドのケンチャコ大冒険

7/3 ■NECインターチャネル ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

天空ランドを舞台にした冒険ストーリーを楽しみながら，国語・算数・理科・社会の4教科・15単元を学べる教育ソフト。現役教師120名が所属している日本基礎学習ゲーム研究会が考案。

Win95

銀河英雄伝説 スクリーンセーバーVol.3

7/4 ■ボーステック ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM

同社のSLG『銀河英雄伝説Ⅴ』を題材にしたスクリーンセーバー&壁紙集。戦闘ムービーによる4タイプのセーバーと，新たなCGを含む30枚の壁紙を収録している。キーホルダーが同梱。

ハイブリッド（Win95 Mac）

あだむ君の大冒険　九九島の巻

7/7 ■富士通パソコンシステムズ ■教育 ■6,600円 ■CD-ROM

主人公のあだむ君といっしょに，かけ算の九九を学ぶ。ストーリーにそって学習していく「九九島冒険」，読みかたで覚える「九九れんしゅう」，実力を試す「九九テスト」の三つのモードがある。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

蒼きウル　凍結資料集

7/10 ■ガイナックス ■データベース ■5,800円（予価） ■CD-ROM

1992年に山賀博之，庵野秀明，貞本義行などの手で制作されながら未公開となった映画「蒼きウル」が，設定資料集として登場。300点以上の資料や絵コンテ，カラーボードなどを収録している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

THE 昆虫～小林和史の世界

7/10 ■富士通ラーニングメディア ■エンターテインメント ■4,700円 ■CD-ROM

カブトムシやカマキリなど11種類の昆虫を収録しているペーパーフィギュア・ソフト。小林和史が作りかたを説明するムービーが収録されているほか，2本のおまけゲームも楽しめる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

スタートレック：キャプテンズチェア日本語版

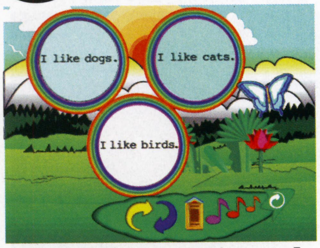
7/10 ■データハウス ビーグル ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］米国の同名テレビ番組に登場する5隻の宇宙船を，クイックタイムVRでシュミレートしたソフト。ナレーションつきで艦内を案内してくれるツアーモードも収録している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャックと英語の木Vol.2

7/11 ■CAIメディア共同開発 ■教育 ■4,900円 ■CD-ROM



小学校の教科を学べる教育ソフト「スモッカ」シリーズの1作。アルファベットをはじめ，数字や名詞，簡単な一般動詞を使った文章などを学習できる。児童教育専門家のはやし浩司が構成・指導。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

四季・上高地～夢の5千尺・上高地／穂高連峰の旅

7/16 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

春夏秋冬それぞれの上高地の風景を高解像度のフォトで楽しむことができるソフト。上高地の小動物，高山蝶，高山植物なども収録している。撮影は日本山岳写真集団が担当。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ハムスター

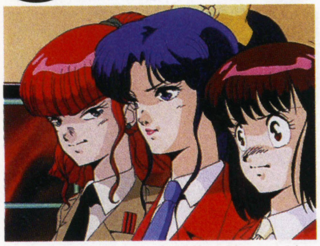
7/16 ■シンフォレスト ■エンターテインメント ■3,900円 ■CD-ROM

ハムスターに関するさまざまな情報を網羅。140枚の写真からなるスライドショーや，飼育道具・世話のしかたを解説した飼育マニュアルなどが収録されている。獣医師である野村潤一郎が監修。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

トップをねらえ！

7/17 ■ガイナックス ■データ集 ■6,800円（予価） ■CD-ROM



同名SFアニメの素材集。第1～2話からセレクトされた画像に加えて，描き下ろしイラスト，設定資料集などが収められている。「トップをねらえ！」のクイズゲーム『電脳学園3』の資料も収録。

ハイブリッド（Win95 Mac）

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ③オオカミのすべて

7/17 ■トランスアート ■図鑑 ■2,800円 ■CD-ROM

さまざまな動物を紹介する同名シリーズ第3弾。日本ではすでに絶滅したオオカミの魅力を，アニメーションや写真，ビデオ映像で，あますところなく伝える。マイクロメディア賞キッズ部門受賞作。

ハイブリッド（Win95 Mac）

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ④ゾウのすべて

7/17 ■トランスアート ■図鑑 ■2,800円 ■CD-ROM

ゾウの生態をくわしく解説する図鑑ソフト。アニメーションや小説「ゾウのこども」の朗読，ゾウと三目ならべを楽しむミニゲームなども収録している。監修は上野動物園の園長，齊藤　勝。

ハイブリッド（Win95 Mac）

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑩ムシのすべて

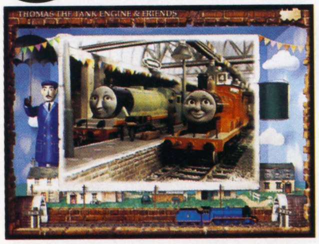
7/17 ■トランスアート ■図鑑 ■2,800円 ■CD-ROM

『バーチャルどうぶつ』シリーズ第10巻では，ユニークな昆虫たちを紹介する。クイズ形式で昆虫の生態が学習できる「クイズ100」も楽しめる。多摩動物公園昆虫園の高塚博成が監修を担当。

Win95 Mac

きかんしゃトーマスとなかまたち マジカルアドベンチャー

7/17 ■ポニーキャニオン ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



絵本「きかんしゃトーマス」を題材にしたCD-ROM作品。テレビの六つのストーリーや12のゲーム，バーチャルライドシーン，トーマスと仲間たちのデータベース，ソングなどを収録している。

Win95

デスクトップデコラ ウルトラマンダイナ

7/18 ■コロムビアクリエイティヴ ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM

現在テレビで放映されている「ウルトラマン」シリーズの最新作をテーマにしたアクセサリー集。75枚の壁紙，100点以上のアイコン，10種類のスクリーンセーバーなどを収録している。

Win95

デスクトップデコラ ウルトラ戦士

7/18 ■コロムビアクリエイティヴ ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM

初代ウルトラマンからウルトラマン80までの8人を収録したアクセサリー集。壁紙やスクリーンセーバーに加え，デスクトップの設定&カスタマイズができるユーティリティ・エンジンも搭載。

ハイブリッド（Win95 Mac）

Digital mc Sister

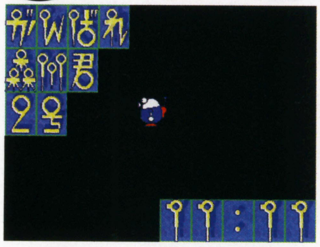
7/23 ■SME・インターメディア ■エンターテインメント ■2,000円 ■CD-ROM

女性専門の同名ファッション雑誌をソフト化。誌面で活躍しているモデルの情報や，ファッションの歴史を追うモードなどが楽しめる。mc Sister'sが歌うオリジナル楽曲「蜜の眩しさ」も収録。

Win95

デスクトップキャラクターシリーズ「デスクトップでがんばれ森川君2号」

7/23 ■SME・インターメディア ■アクセサリー ■1,800円 ■CD-ROM



PS用ソフトに登場するキャラクターを使用したアクセサリー集「デスクトップキャラクターシリーズ」の1作。ピットがデスクトップを歩きまわり，さまざまなアクションを見せてくれる。

Win95

デスクトップキャラクターシリーズ「パラッパ オン スクリーン」

7/23 ■SME・インターメディア ■アクセサリー ■1,800円 ■CD-ROM

『パラッパラッパー』が題材のデスクトップ・アクセサリー。パラッパタウンのスクリーンセーバーをはじめ，アイコンや壁紙，オリジナル・サウンドトラックなどを収録している。

Win95

デスクトップキャラクターシリーズ「マスコット・クラッシュ・バンディクー」

7/23 ■SME・インターメディア ■アクセサリー ■1,800円 ■CD-ROM

PS用ソフト『クラッシュ・バンディクー』を題材にしたアクセサリー集。スクリーンセーバーのほかに，時間切り替わり壁紙集，ロゴチェンジャーといった機能を搭載している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ペーパーフィギュア 機動戦士ガンダム RX-78ガンダム

7/23 ■インナーブレイン エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

同社の『ペーパーフィギュア』シリーズ最新作。「機動戦士ガンダム」の初代ガンダムを収録している。作りかたを解説してくれるソフトのほかに，印刷済みのカラーパーツも同梱。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ペーパーフィギュア 機動戦士ガンダム MS-06Sシャア専用ザク

7/23 ■インナーブレイン エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

「機動戦士ガンダム」に登場したシャア専用ザクのペーパーフィギュアを製作できるエンターテインメント・ソフト。組み立てかたがわかりづらい部分は，ムービーで解説をしてくれる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

川島なお美写真館～"WOMAN"より

7/23 ■インナーブレイン ■写真集 ■5,800円 ■CD-ROM

川島なお美の写真集「WOMAN」に掲載されたすべての写真と，未発表のカットを収めた写真集ソフト。全部で約120点のフォトを楽しめるほか，撮影に関するQTインタビューも収録している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

紺野美沙子写真館～23歳・夏の記憶

7/23 ■インナーブレイン ■写真集 ■5,800円 ■CD-ROM

紺野美沙子の写真集「うさぎ恋し」のフォト90点，秘蔵のフォト約30点を収録したデジタル写真集。撮影秘話が聞けるムービーや，写真家・稲越功一のコメントなども付属している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

寺尾友美写真館～"MORNING GLORY"より

7/23 ■インナーブレイン ■写真集 ■5,800円 ■CD-ROM

すでに絶版になっている寺尾友美のセミヌード写真集「MORNING GLORY」に，約50点の未発表写真を加えて再構成したデジタル写真集。写真の拡大機能もついている。撮影は渡辺達夫。

ハイブリッド（Win95 Mac）

デジタルコンポジットアイドルデータ101 002 イトーカンパニーグループ編

7/23 ■インナーブレイン ■データベース ■4,980円 ■CD-ROM

同社の『デジタルコンポジット』シリーズ第2弾では，イトーカンパニー&ムーンチャイルドに所属するチャイドル12人をピックアップ。音声データやミニゲームを収録している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

あずきちゃん デジタル原画集

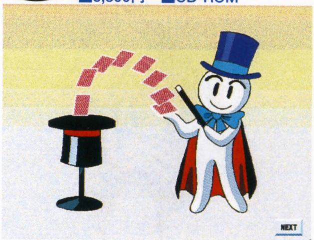
7/23 ■インナーブレイン ■画集 ■6,800円 ■CD-ROM

NHKで放送された同名アニメをはじめてCD-ROM化。3年間にわたるテレビ放映のなかからセレクトされた，150点以上の原画を収録している。画像は1260×960ドットの高解像度を採用。

ハイブリッド（Win95 Mac）

電脳手品師（サイバーマジシャン）デジタル・イリュージョン編

7/23 ■インナーブレイン エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

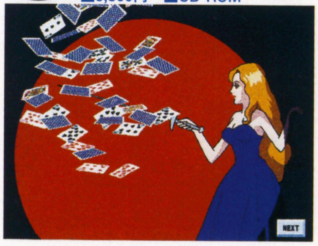


手もとのカードとパソコンの画面を使用した独特の手品「サイバーマジック」を7種類披露してくれる。手品を見せながら，相手の誕生日をひそかにメモできるデータ保存機能つき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

電脳手品師（サイバーマジシャン）デジタル・ミステリー編

7/23 ■インナーブレイン エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



パソコンを手品の道具として使用する「サイバーマジック」が楽しめる作品。簡単にマスターできるものから，非常にむずかしいものまで，各種の難易度のマジック7種類を紹介する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ダズロイド

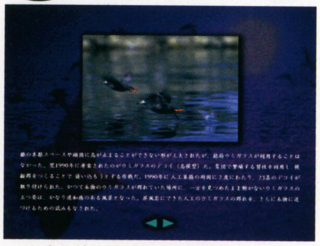
7/23 ■ボイジャー ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] ダズロイドのメンバーが，無気力・無関心・無感動な人々を救うため，悪の元凶ミディオーガーの陰謀をあばくというストーリーのデジタル絵本。英語版も収録されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

GAIA odyssey 海と生命の宇宙 天売島 ～SEABIRD In Teuri Island

7/23 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



地球の美しさを伝える同名シリーズの作品。北海道の日本海側に浮かぶ小さな孤島・天売島の魅力を，写真家の寺沢孝毅によるスチールや海鳥のムービー，自然音などで紹介する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

GAIA odyssey 母なる山 Mother Mountains ～大雪山国立公園

7/23 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

日本最大の面積を誇る大雪山国立公園の魅力を凝縮したエンターテインメント・ソフト。登山ルートの紹介や高山植物図鑑はバイリンガル仕様になっている。インターネット接続機能つき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

FACE 坂木優子写真集

7/24 ■増田屋コーポレーション ■写真集 ■4,980円 ■CD-ROM

坂木優子をさまざまな角度から紹介する写真集。彼女の映像やロケ写真といったビジュアルだけでなく，本人によるナレーションや直筆の詩集なども盛り込まれている。特製ポスターも同梱。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ラッセン作品集Ⅱ ゴールデン・コレクション

7/25 ■シンフォレスト ■画集 ■3,900円 ■CD-ROM

クリスチャン・リース・ラッセンの絵画集第2弾。100点の作品に加え，新ジグソーパズルや壁紙，作品インデックス，ラッセン・ワールドの解析などを収録している。長谷部徹が音楽を担当。

Win95

ラジロム モーニングVol.7 吉田古奈美

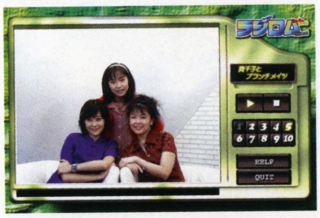
7/31 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

他媒体と連動している同名ラジオ・シリーズの最新作。吉田古奈美による司会で，「朝の連続ラジオ小説」「パーソナリティーに挑戦」などのコーナーが楽しめる。ゲストとして根谷美智子が出演。

Win95

ラジロム ブランチVol.7 豊嶋真千子

7/31 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



ラジオ番組CD-ROMの第7弾。ゲスト出演の鈴木麻里子と米本千珠のふたりが，パーソナリティの豊嶋真千子とともにトークをくり広げる。今回はブランチ・メニューを実際に作っている。

Win95

ラジロム ランチタイムVol.7 長沢美樹&夏樹リオ

7/31 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

長沢美樹と夏樹リオが司会をつとめるCD-ROMラジオ番組シリーズの7作目。ふたりが料理で対決する「お昼の鉄人」，夏の思い出を語りあう「ひと夏の思い出」などのコーナーを収録している。

Win95

ラジロム ティータイムVol.7 こおろぎさとみ&南　央美

7/31 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM上でラジオ番組が展開する同名シリーズの第7弾。パーソナリティのこおろぎさとみと南　央美，マネージャーのぬまちゃんに加え，ゲストとして松井菜桜子が出演している。

Win95

ラジロム ナイトVol.7 かないみか&結城比呂

7/31 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間帯ごとに区切られて発売されているデジタル・ラジオ番組シリーズ。声優のかないみかと結城比呂のふたりの司会で，「夜のドラマシアター」「私のお気に入り」などのトークが楽しめる。

Win95

ラジロム ミッドナイトVol.7 平松晶子

7/31 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優が司会を担当している同名ラジオ番組ソフトのミッドナイト編。「ミッドナイトメール」をはじめ，「ことのは」「夢の万華鏡」など，五つのコーナーを収録している。ゲストは渕崎ゆり子。

Win95

コンパイルギャラリー123 ～ぷよぷよ…そして魔導物語へ

7/10 ■コンパイル ■画集 ■3,800円 ■CD-ROM

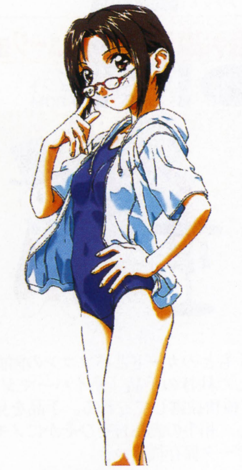
『ぷよぷよ』『魔導物語』などで発表された原画123枚を収録。画像は壁紙としても利用できる。魔導カレンダーやぷよぷよ連鎖シーンスクリーンセーバーなどデスクトップ・アクセサリーも豊富。

Win95

AICビジュアルファイル3

7/中 ■AICスピリッツ ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

著名作家によるセーバーや壁紙を収録した同名デスクトップ・アクセサリー集の第3弾。紙芝居が鑑賞できる，ペーパークラフトが作れるなど，オマケ要素が充実している。マウスパットを同梱。



Win95

遊プリント「美少女戦士セーラームーン」

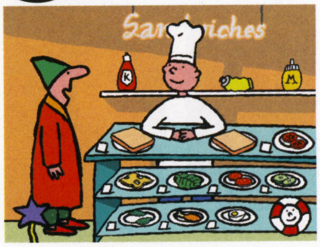
7/下 ■ミックス・エンターテイメント ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

アニメや漫画の人気キャラを使ってシールやハガキなどを作成できる『遊プリント』シリーズに「美少女戦士セーラームーン」が登場。各種用紙へ印刷できるイラスト200点以上を収録している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ポムダピワールドVol.2 なかにはいってるものなーんだ？

7/下 ■メディアファクトリー ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

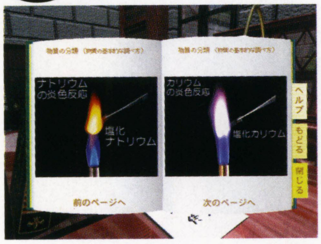


フランスの絵本雑誌「ポムダピ」の百科事典のコーナーをソフト化。“なかにはいっているもの”をテーマに，「頭の中には？」「卵の中身は何？」といった14の話題を収録している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

理科の天才 ノーベルシュタイン研究所 化学分野編

6/5 ■NECインターチャネル ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

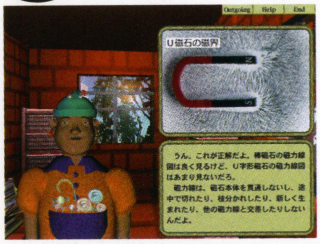


中学で学ぶ化学分野を中心に，小学校の基礎レベルから高校の応用レベルまで幅広く学習できるソフト。ノーベルシュタインの館を舞台にして問題に答えていく物語モードなど，全3モードを収録。

ハイブリッド（Win95 Mac）

理科の天才 ノーベルシュタイン研究所 物理分野編

6/5 ■NECインターチャネル ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



小学校から高校までの物理を学べる教育ソフト。実験の様子はテキストだけでなく，ムービーやアニメをまじえて解説してくれる。実験，物語，資料の三つのモードがあり，多角的な学習が可能。

ハイブリッド（Win95 Mac）

田崎真也のおしゃべりなワイン フランスワイン編

6/5 ■テイチク ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

第8回世界最優秀ソムリエコンクールの優勝者，田崎真也が約500点のフランスワインを解説してくれる。各ワインにあう料理196点のレシピ，フランス特産のチーズ30点なども収録。

Win95

Via Voice カルロ

6/12 ■日本IBM ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM

ユーザーの音声でパソコンを操作する『Via Voice』シリーズにカルロ君が登場。3Dのカルロ君がプレイヤーの声に応じてパソコンを操作してくれる。ナビゲーション機能を内蔵。

ハイブリッド（Win95 Mac）

東映TVヒーロー主題歌2

6/18 ■東映ビデオ ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM

なつかしのヒーロー番組のテーマソングをスクリーンセーバーに。「仮面ライダーX」「コンドールマン」「秘密戦隊ゴレンジャー」など，16作品のオープニングやエンディングを収録。

ハイブリッド（Win95 Mac）

東映TVアニメ主題歌2

6/18 ■東映ビデオ ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM

東映のテレビアニメのオープニング&エンディングが流れるスクリーンセーバー集。「ミラクル少女リミットちゃん」「大空魔竜ガイキング」といった15作品30曲を収録している。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.6

6/19 ■ガイナックス ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM

同名アニメを題材にしたアクセサリー集の第6弾。テレビ・シリーズをはじめ，劇場版「Air／まごころを，君に」，描き下ろし版権イラストなど，合計220点の画像を収録している。

▶劇場版で使用された名ゼリフを，音声サンプリング・データとして多数収録

◀スロットゲーム，スライドパズルなど，3種類のミニゲームも楽しめる

ハイブリッド（Win95 Mac）

少女革命ウテナ原画集

6/21 ■インナーブレイン ■画集 ■6,800円 ■CD-ROM

同名アニメのデジタル原画集。コミックの扉絵やラフ・スケッチなどの画像データほか，さいとうちほのインタビューも収録している。初回生産分にはオリジナル・ポスターが同梱。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

イソップ物語　うさぎとかめ

6/21 ■インタープログ ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］イソップ物語の「うさぎとかめ」をユニークな視点で描く「リビングブックスシリーズ」の作品を低価格化。日本語のほかに，英語やスペイン語で楽しむこともできる。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

オーリーのおえかきストーリー

6/21 ■インタープログ ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］元気な女の子，オーリーとおえかきやおはなしをするツールソフトの廉価版。おえかきで描いたキャラクターはおはなしに登場し，自分だけのストーリーが楽しめる。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

おばあちゃんとぼくと

6/21 ■インタープログ ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アメリカの作家・マーサーメイヤーの同名童話をCD-ROM化したソフトを，ハイブリッド版として再発売。クリッター君とおばあちゃんの海水浴の1日を，3か国語で楽しめる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

シーラがいればだいじょうぶ

6/21 ■インタープログ ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］シーラ・レイの冒険を描いたミュージカル・アドベンチャー。マップゲームとシングアロングが新たに搭載されている。以前に発売された同作を価格改定したバージョン。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

バーンスタインベアーズのきょうだいげんか

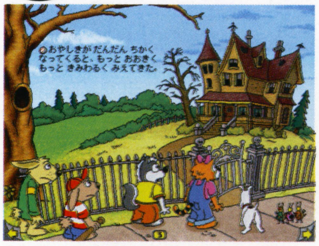
6/21 ■インタープログ ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］スタン&ジャン・バーンスタインの作品をあつかった「リビングブックスシリーズ」作品を低価格化。平和なクマ一家の1日を，日本語，英語，スペイン語の3か国語で楽しめる。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ハリー君のおばけやしき

6/21 ■インタープログ ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

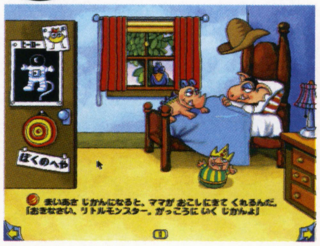


［海外から移植］低価格&ハイブリッド化した「リビングブックスシリーズ」作品。不気味な屋敷でボールを探していたハリーの身に起こる事件を描く。同シリーズ初のオリジナル・ストーリー。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

リトルモンスターがっこうへいく

6/21 ■インタープログ ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］マルチメディア絵本をリリースする「リビングブックスシリーズ」。授業と友情のふたつをテーマにしたマーサーメイヤーの新作が楽しめる。既発売作品の廉価版。

Win95

「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバーVol.2

6/21 ■ナインライブス ■スクリーンセーバー ■4,200円 ■CD-ROM

4話からなる物語風のセーバー「娘の一日」，ユニークなキャラがユーザーのメッセージを伝える「伝言セーバー」などのほか，タイマー時計，壁紙といったアクセサリーを収録。

Win95

遊プリント「逮捕しちゃうぞ」

6/21 ■ミックス・エンターテインメント ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

藤島康介の漫画「逮捕しちゃうぞ」を題材にしたプリント・ソフト。収録されている200点以上のイメージ・イラストを使って，オリジナルのシールや便せんなどが作れる。写真の読み込みも可能。

Win95

ラジロム モーニングVol.6 吉田古奈美

6/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM版ラジオ番組ソフト『ラジロム』シリーズの第6弾。声優の吉田古奈美がパーソナリティを担当している。抽選でプレゼントが当たる新コーナー「犯人は誰だ！」がスタート。

Win95

ラジロム ブランチVol.6 豊嶋真千子

6/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優が進行を担当しているラジオ番組シリーズの6作目。「真千子のもしもしクイズ」「真千子とブランチメイツ」のほか，新企画「犯人は誰だ！」など，全部で七つのコーナーを収録している。

Win95

ラジロム ランチタイムVol.6 長沢美樹&夏樹リオ

6/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ラジオ番組ソフトの第6作。リスナーから寄せられた手紙を紹介する「おたよりコーナー」，ムービー・ドラマが楽しめる「愛の小劇場」などを収録している。パーソナリティは長沢美樹と夏樹リオ。

ハイブリッド（Win95 Mac） 通信販売

ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース7月号

6/25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

3～5歳の幼児向け教育ソフト。数の基礎概念について考える「ぴたりキャッチャー」，外国語と自然にふれあえる「ワンニャンブー」など，七つのプログラムを収録している。通信販売。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ぱそピコ サンリオピューロランド

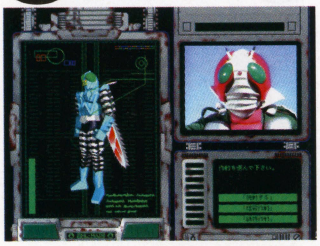
6/26 ■セガ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

キティちゃんをはじめとしたサンリオのキャラクターたちと遊びながら，ひらがなやカタカナを学ぶ。キャラクターのスタンプを使ったおえかき機能やミニゲームなども収録。対象年齢は3歳以上。

Win95 Mac

仮面ライダー作戦ファイル2RN

4/23 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



すでに発売中の『仮面ライダー作戦ファイル2』をリニューアル。「仮面ライダーV3」のあらゆる情報を収録しているほか，怪人を製造・指揮してライダー抹殺をめざすSLGも楽しめる。

Win95

ラジロム ティータイムVol.6 こおろぎさとみ&南 央美

6/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

こおろぎさとみと南　央美がパーソナリティをつとめる，同名ラジオ番組ソフトの6月発売号。「教えて，ぬまちゃん」では，ぷろだくしょんバオバブのマネージャーがリスナーの質問に答える。

ハイブリッド（Win95 Mac） 通信販売

ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース7月号

6/25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

6～8歳の幼児を対象にしたエデュテインメント・ソフトの7月号。「このほねなあに？」「バッタガンバッタ」など，子どもの教育に役立つ七つのプログラムが入っている。通販のみ。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ぱそピコ ドラえもん のび太のまちなかドキドキたんけん！

6/26 ■セガ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

3歳以上の幼児を対象にした教育ソフト『ぱそピコ』シリーズのひとつ。ドラえもんとのび太とともに，ネコに奪われたドラ焼きを探しにいく。ドラえもんたちが活躍するミニゲームも収録。

Win95 Mac

仮面ライダー作戦ファイルRN コレクターズボックス

4/23 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■14,800円 ■CD-ROM（2枚組）

『仮面ライダー作戦ファイル』のリニューアル発売を記念した，2作品のセット。「仮面ライダー」「仮面ライダーV3」の情報を満載している。旧1号ライダーのスケルトン・フィギュア同梱。

Win95

ラジロム ナイトVol.6 かないみか&結城比呂

6/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

同名ラジオ番組シリーズの『ナイト』編第6弾。声優のかないみかと結城比呂の司会で「私のお気に入り」「夜のドラマシアター」などが楽しめる。エンディングにはムービーを採用。

Win95

シーズンアップデスクトップコレクションVol.3 天使のほほえみ

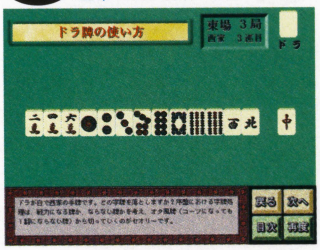
6/25 ■マシス ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM

季節をテーマにした「天使」シリーズ第3弾では夏が題材。有名声優のほか，イラストレーターに榊原薫奈緒子や麒麟麦酒などを起用している。ストーリーにそって展開するセーバーが特徴。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

勝つための麻雀の先生 手作り・手役作り編

6/30 ■ゼロ ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM



テキスト表示や音声を使って，麻雀の基礎を初心者にもわかりやすく教えてくれる教則ソフト。手作り・手役作りを中心に，実戦におけるリーチのしかたや，さまざまな麻雀用語などを解説。

Win95

シーズンアップデスクトップコレクションVol.2 天使のつばさ

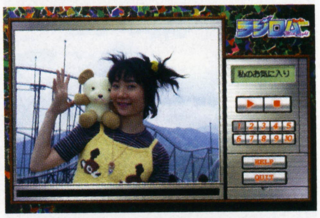
3/26 ■マシス ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM

季節を題材にしたアクセサリー集『天使』シリーズの第2弾。“春”をテーマにした描き下ろしイラスト30枚以上に加えて，ランチャーソフトや電卓など，実用的なアクセサリーも収録している。

Win95

ラジロム ミッドナイトVol.6 平松晶子

6/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



平松晶子がパーソナリティを担当しているラジオ番組ソフトの6月発売分。沖縄旅行についてのトークや，リスナーからのメールの紹介が聴ける。「ことのは」「夢の万華鏡」などのコーナーも収録。

ハイブリッド（Win95 Mac）

宝塚☆スターの小部屋 94年度版

6/26 ■広美 ■データベース ■6,500円 ■CD-ROM（2枚組）

WOWOWでオンエア中の同名テレビ番組をCD-ROM化。紫苑ゆうや安寿ミラなど，時代を築いたスターから，現在も活躍中のスターまで，幅広く網羅している。放送開始当時の映像なども収録。

Win95 Mac

仮面ライダー作戦ファイル1RN

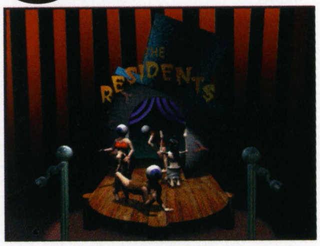
4/23 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

テレビ番組「仮面ライダー」に関するデータを網羅した『仮面ライダー作戦ファイル1』の廉価版。「怪人ファイル」「ライダーファイル」などのデータベースを収録している。

ハイブリッド（Win95 Mac）日本語マニュアル付英語版

フリークショー

7/23 ■ボイジャー ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



フリークスの個性的なメンバーたちが楽しいショーを披露してくれるエンターテインメント・ソフト。匿名のロック集団「ザ・レジデンツ」の全活動内容も収録されている。

Index

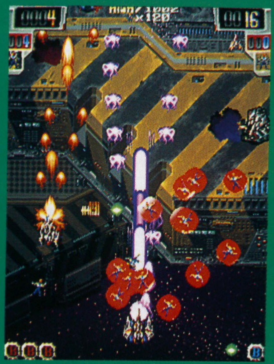
サイキックフォース2012
サイキッカー養成講座 ……210
ストリートファイターZERO3 ……214
アーケード・ゲーム・グラフィティ ……216
アーケード・ゲーム今月の新作 ……218

Arcade Game Side

アーケード・ゲーム News Headlines

ケイブが期待の新作を発表

『首領蜂』シリーズでおなじみのケイブが，新しい縦スクロール・シューティング『ビートアタック（仮）』を開発していると発表した。今度もスコア・アタックがアツいゲームとなりそう。



◀敵をすばやく破壊すると，アイテムが出現。これを取りつづけると点数がアップしていくという仕組みである。『首領蜂』シリーズとは一線を画した新作だ

ストライカーズカップ'98開催

5月にJR新宿駅前の特設会場で行なわれた，『バーチャストライカー2』のゲーム大会「セガ　バーチャストライカーズカップ'98」の模様をレポートしよう。

当日は雨にもかかわらず，たくさんのプレイヤーとギャラリーが集まった。ステージのまわりに，通りがかったサッカー・ファンによる人だかりができたうえ，出場者を決めるための150枚もの整理券が，たった20分でなくなってしまうほどの盛況ぶりを見せたのだ。

大会は，抽選で選ばれた32名によるトーナメント戦で，クロアチアを使用した富士山氏大さんが見事優勝。賞品のワールドカップ観戦ツアー（日本×アルゼンチン戦）を獲得した。

大会のほかにも，発売前の『バーチャストライカー2 バージョン'98』の体験コーナーや，サッカーに関するクイズ大会もあり，ゲーム・ファンのみならず，サッカー・ファンにも楽しめたようだ。

◀新宿駅前の特設会場。雨の中，これだけの人がステージ前に集まった

▶トーナメントの決勝は，クロアチア×韓国という組み合わせだった

サイキックフォース命SPECIAL!

サイキックフォース2012

サイキッカー養成講座

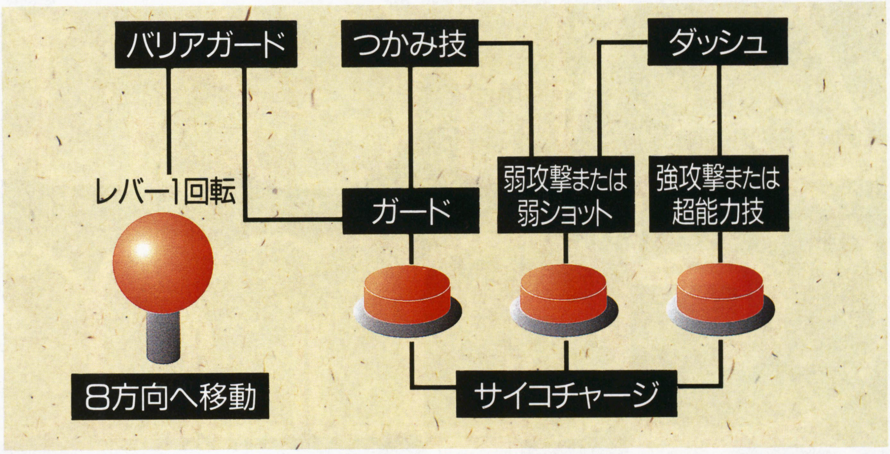
■タイトー ■対戦アクション ■稼働中

ついに登場した『サイキックフォース2012（以下，PF2012）』。今回はサイキッカー養成講座と題し，システム面を中心に紹介していく！　（文／八巻将之）

基本操作方法

強ショットが各キャラ固有の超能力技（サイコゲージを30%消費する）になったこと以外は前作とほぼ同じ。操作感にもそれほど大きな変化は見られないので前作をプレイしていた人なら，すぐにゲームをはじめることができるだろう。

本作をプレイするうえで最低限覚えてほしい，ダッシュ，バリアガード，サイコチャージに関しては，下でくわしく紹介しておいた。『PF2012』の世界で勝ち残るためには欠かせないテクニックなので，絶対にマスターしておこう。



ダッシュ

ダッシュ動作には，クイックダッシュ（レバー中立状態で弱攻撃ボタンと強攻撃ボタン同時押し）とノーマルダッシュ（移動したい方向にレバーを入力して弱攻撃ボタンと強攻撃ボタン同時押し），今回新しく加わったスライドダッシュ（次ページを参照）の3種類が存在する。それぞれのダッシュは性能が異なるので，写真の説明を参考にうまく使いわけてほしい。

◀クイックダッシュ。相手に向かって，すばやく突進する。攻撃の起点となるダッシュだ

▶ノーマルダッシュ。おもに相手の攻撃を回避したり間合いを離したいときに使用する

これだけは覚えろ！

クイックダッシュからの連続攻撃は基本中の基本。防御のアマい相手には積極的に狙っていくべし。

▲相手がスキを見せたら，すかさずクイックダッシュで接近

▲弱攻撃→強攻撃などのコンビネーションでダメージを与えていく

▲コンビネーションによっては，最後に超能力技も組みこめるぞ

バリアガード

バリアブレイク以外の攻撃を完全に防御できる。ガードボタンを押しつづけることでバリアガード状態を維持できるが，そのあいだもサイコゲージは減少していくので長時間の使用は禁物。

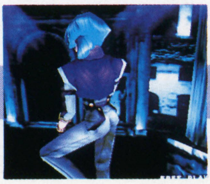
◀通常ガードでは防ぎきれない超能力技も，完全に無効化できる

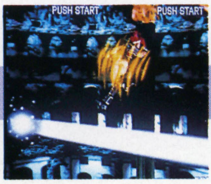
サイコチャージ

超能力技やバリアガードの使用により消費したサイコゲージを回復させる。サイコゲージがない状態でのバトルは非常に危険なので，回復は忘れずに。

OPデモ・ダイジェスト

対2P戦の見本とも言える戦いを見せてくれるOP（オープニング）デモ。いいとこなしのエミリオが少しかわいそーだけど（笑）。





新システムを検証する！

単なるマイナーチェンジのみの続編にとどまることなく，『PF2012』には野心的な新システムが多数追加されている。本作における対2P戦で勝利していくためには，これらの的確な使いわけが必要不可欠だ。ここでは追加されたシステムのなかでも，とくに重要と思われる「ハイパーチャージ」「バリアブレイク」「スライドダッシュ」「PSYインパルス」の四つについて，くわしく紹介していく。いそがしいなか顔を出していただいた開発者の青木　洋さんからも（ムリヤリ）話を聞くことができたので，きっとキミの知らない情報もあるハズだぞっ！

◀左が青木さん。ホントにありがとうございました

ハイパーチャージ

コマンドは，三つのボタンをすべて押した状態でレバー1回転。自分の残り体力をを任意の量減らし，そのぶんだけ攻撃力とサイコゲージの上限を上昇させることができる。一見不利な行動に見えなくもないが，ハイパーチャージ後の攻撃力の差は，右の写真のとおり歴然。残り体力を取るか攻撃力を取るかはプレイヤーの腕しだいといったところだろう。なお，ハイパーチャージによる攻撃力の上昇は，すべての攻撃に例外なく適用される。

POW100%

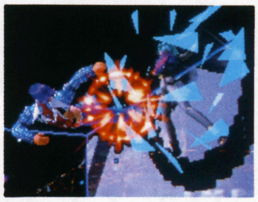
◀ガデスの超能力「メテオブッチャー」。写真は初期状態でヒットさせた場合のダメージ

POW200%

◀同じ技を攻撃力200%の状態でヒットさせた場合。これだけの差が生じるのだ

バリアブレイク

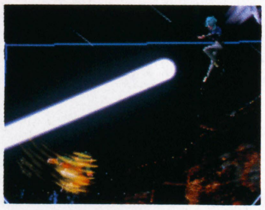
相手のバリアガードを無効化する特殊攻撃をくり出す。コマンドは，相手との間合いが近いとき，またはクイックダッシュ中に，レバーをいずれかの方向へ入れながら強攻撃ボタン。サイコゲージを50%消費する。



▲待望の対バリアガード攻撃。ただし，通常ガードには防がれてしまうので注意

スライドダッシュ

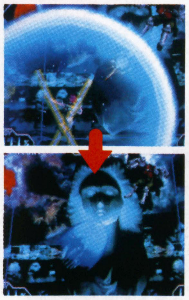
弧を描きながら，すばやく短距離を移動する第3のダッシュ。相手のクイックダッシュ攻撃や大半の弱ショットに代表される“直線軌道の攻撃”を回避するのに向いており，そのスキに反撃……というのが，おもな使い道になりそうだ。コマンドは，←→入力後に弱攻撃と強攻撃ボタン同時押し。



▲スライドダッシュの開始時には，一瞬の無敵時間が設定されている。活用せよ

PSYインパルス

起き上がり時に，攻撃判定を持つバリアを発生させる。コマンドは，結界にぶつかり硬直したとき，またはそのときに攻撃を食らってダウン状態となったときに弱or強攻撃ボタン連打。弱で出した場合は攻撃判定の発生が早いかわりに効果範囲がせまく，強だと，その逆の性質となる。



◀弱・PSYインパルスがヒットしたあとは直後のクイックダッシュ攻撃が連続でヒットする

開発者に聞けっ！のコーナー

八巻：主要な新システムをざっと紹介したわけですけど，細かい変更もいろいろありますよね。たとえば，結界にぶつかったときのダメージがなくなったとか。

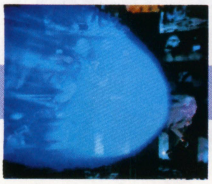
青木：そうですね。でも，攻撃力の減算は前作どおり行なってるんですよ。同じ連続技でも結界をはさんだ場合は，やっぱりダメージが落ちます。

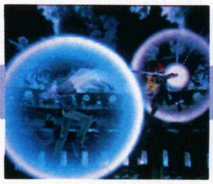
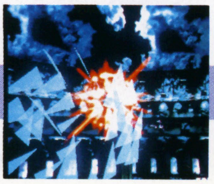
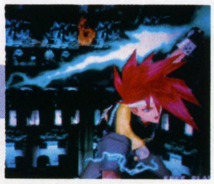
八巻：なるほど。それから，前作にあったクイック起き上がりなんですが，早く復帰しようとしてレバガチャしながらボタンを連打してると，今回はPSYインパルスが暴発しちゃいますよね？

青木：ハイハイ。今回入力を見てるのはレバーだけなんですよ。PSYインパルスを出さずに早く復帰したいときはレバガチャだけでいいんですね。それから，今回はクイックダッシュ中に攻撃を食らうと「カウンター」っていうのがあって，通常の約1.2倍のダメージを受けるようになってます。いちおう，専用のエフェクトが表示されるんで（写真参照）気づいてくれた人も多いんじゃないかな？

八巻：ホントだ！　気づかなかった(笑)。

◀カウンターの瞬間。一瞬ではあるが専用のエフェクトが表示される。気づいてた？



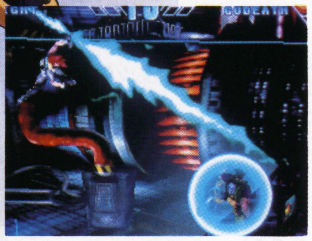




登場キャラクター　ワンポイント解説

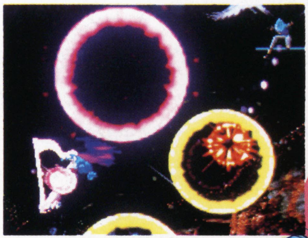
稲妻の剣でサイキッカーを狩れ!

マイト

前作におけるソニアと似た超能力技を持つスタンダード・キャラクター。いずれの技も使い勝手が良く，間合いに応じた戦いを展開できる。稲妻の剣で相手を斬り裂く「ライトニングソード」をうまく使いこなせるかが勝利のカギ。



◀近距離戦の主力兵器、ライトニングソード



◀設置した音塊から音波を解き放つ「エターナルハープ」

本作屈指のテクニカル・キャラ

パティ

攻撃力を持った音波を放つ“音塊”を結界内に配置することで，非常にトリッキーな攻めを展開することができる。相手の出した超能力技を弾き返してダメージを与える「リバースノイズ」は，PSYインパルスに対しても有効だ。

最速を誇るダッシュ・スピードは健在!

ウェンディー

攻撃力の低さを手数でおぎなう戦闘スタイルは変わらず。全キャラ中最速のダッシュ・スピードを活かし，ヒット&アウェイ戦法で戦っていこう。新技「ミラージュステップ」は，すべての攻撃をスリ抜ける前方への高速移動技。

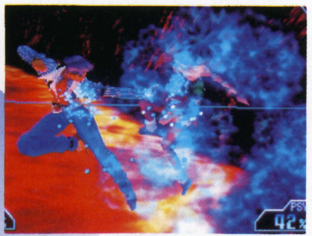
◀前作の超能力技は，すべて継承されている

テクニックが問われる玄人向けキャラ

玄信

護符を結界内に設置する「連炎符」で相手の動きを制限し，そこにクイックダッシュ攻撃や超能力技をキメていく……という戦法が有効。前作の登場キャラ，玄真にくらべると押しの弱さは否めないが，そこは今後の研究しだいか？

▶設置した「連炎符」から巨大な足を突き出し，攻撃する「護法脚」。奇襲に最適



◀バリアブレイクも返せる「ハイドロトラップ」

早くも最強キャラとのウワサあり!

カルロ

強ショット「ハイドロスパイラル」をメインに中間距離からドンドン押していける，初心者にもオススメのキャラクター。相手の技を受け止め，ダメージを与える「ハイドロトラップ」は超能力技以外の全直接攻撃に対して有効だ。

多彩なショットを使いわけろ!

レジーナ

多彩なショット技による中間～遠距離の闘いを得意とするレジーナ。「フレイムチェイサー」はダッシュしたあとに炎のオビを残すという一風変わった技だが，動くことに気を取られると防御がおろそかになるので注意するように。

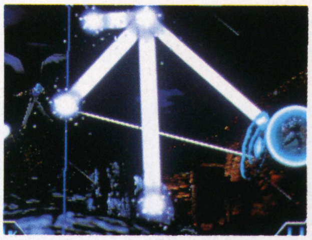
◀炎のオビを振りまく「フレイムチェイサー」

移動速度の遅さはパワーでカバー

ゲイツ

基本戦法は，前作のそれをそのまま流用できる。背中から多数のミサイルを発射する「オールレンジミサイル」は攻撃前後のスキが大幅に減少した。消費サイコゲージも50%と低くなっているので，遠距離戦時は積極的に活用しよう。

▶食らった相手を一定時間拘束する「プラズマカノン」



◀結界内を飛び交う光線を，キミは見切れるか!?

多彩なレイ攻撃で相手を圧倒せよ

エミリオ

前作にも増して多彩な攻撃が可能になった。とくに「リフレクターダッシュ」で8方向に分散・反射されるレイ（光線）攻撃は，バリアガードで防ぐのも困難。バリアブレイクなどと併用すれば，かなりの強さを発揮するハズだ。

ふたつのコマンド投げを使いわけろ！

ガデス

ゲイツと同じく，移動速度の遅さをパワーでカバーしていくタイプのキャラ。ふたつあるコマンド投げのうち，「シェービングウォール」は連続技に組みこみやすく，与えるダメージも大きめ。スキあらば，積極的に狙っていきたい。

▶巨大な岩で相手を圧殺する「メテオハンマー」

中間～遠距離でペースをにぎれ！

刹那

ショット技の種類が豊富で，中間～遠距離の闘いを得意とする。「ザ・ダークネス」は，サイコゲージ回復不可（刹那は可能）の空間を創り出す超能力。相手のサイコゲージを奪う「シェイディークラウド」と併用すると効果的だ。

◀世界を漆黒の闇に閉ざす「ザ・ダークネス」

タイトー　夏の新作ゲーム発表会！

5月25日，赤坂プリンスホテルにてタイトーの新作ゲーム発表会が開催された。

発表されたのは『PF2012』をはじめとする最新アーケード・ゲーム。リフィル手帳作成機『写してちょ！』の季節限定フレームといったアミューズメント・マシンの新作も展示されており，こちらも負けず劣らず注目を集めていたようだ。

また，同社の新システム・ボード「TAITO G NET」の発表も行なわれた。これは新作ゲームをカード（写真参照）で供給していくという新発想のマザーボードで，対応ソフト第1弾となる『カオスヒート』とともに8月からの稼働が予定されている。今後の展開に期待したい。

◀会場風景。ビデオ映像で紹介される魅力的な新作の数々に，来場者の視線は釘づけ

▶F3用の新タイトル『ランドメーカー』。個性的な仙人たちが活躍するパズルゲームだ

◀新システム・ボード「TAITO G NET」用のカード型記憶媒体。このサイズにはオドロキ

毎度おなじみ読プレコーナー

読者のみなさんに，Ⓐタイトープロモビデオ（6名），Ⓑ『PF2012』オフィシャル・ガイドブック（20名），Ⓒ『PF2012』ポスター（2名）のいずれかを，抽選でプレゼント！　ほしい賞品のアルファベットをハガキにひとつだけ記入して，下記の宛先まで送ってくださいっ！　〆切は8月8日（当日消印有効）です。あと，来月から開始予定の新コーナー「開発者さんに聞けっ（仮）」用の質問も募集中。『PF2012』で疑問に思ったことがあれば，なんでもいいから送ってください。でわ。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン「サイキック命」係

登場まであとわずか!いよいよ秒読み開始!!

ストリートファイターZERO3

■カプコン　■アーケード　■対戦格闘　■7月中旬発売予定

第1報から2か月。ついに『ZERO3』が我々の前に降臨す(って，オオゲサ?)。今回は，プレイ取材から判明した新事実を，個人的な感想をまじえながら報告する。なお，プレイしたのは開発中のバージョンだったので，製品版では仕様が変わるかもしれない。そのへんはご了承を。　　　(文／白川大輔)

キミよ，ISM(イズム)を選べ!!

X-ISM(イズム)　空中ガードのないハンディを克服できるか!?

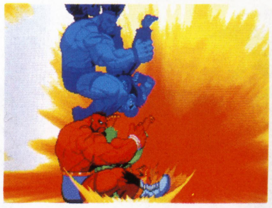
至高の名作『スパIIX』の“X”を，その名に冠するISM。言うならば『ZERO2 ALPHA』に登場したエクストラプレイヤーの『スパIIX』仕様という感じだろうか。

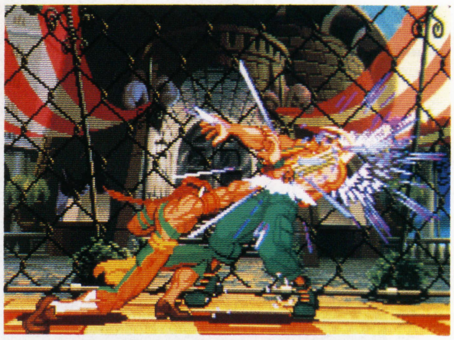
キャラクターの性能は……

●利点……スーパーコンボの威力が大きい，スーパーコンボゲージがタマりやすい，キャラクターの移動速度が速い，キャンセル受付時間が長い

●欠点……空中ガードができない，ダウン回避技&ZEROカウンターが使用不可

……といったところ。基本的に『スパIIX』を踏襲したものになっているようである。





▲▶全体的に攻撃力が大きいうえに，スーパーコンボゲージがタマりやすい（＝スーパーコンボを使える回数が多い）ため，逆転性が高いISMと言えよう

Z-ISM(イズム)　攻守のバランスはナンバーワン!!

スーパーコンボを複数所有し，さらに押すボタンによって3段階の使いわけ(弱はレベル1，中はレベル2，強はレベル3)ができるため，スーパーコンボの汎用性は高い。レベルの選択方法を変更したのは，同時押しの失敗に対するカプコン側の配慮かと思われる（前作ではコマンド入力時に同時押しするボタンの数でレベルを指定していた)。

また，それ以外の『ZERO』のシステム——空中ガード&ZEROカウンターを継承しているため，防御面も充実。もっとも攻守のバランスがとれたISMと言えよう。「安全」と「勝利」を好む貴兄には，ぜひともZ-ISMを使ってもらいたい。

▲ZEROカウンターのコマンドは，ガード硬直中に➡＋同じ強さのⓅⓀ同時押しと，シンプルになった

▼基本的にレベル3専用スーパーコンボは，どのボタンを押しても発動する

V-ISM(イズム)　テクニカルさでは負けないが…

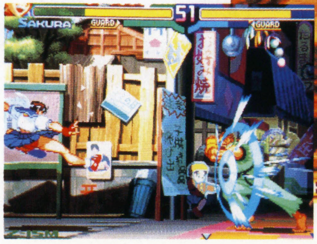
スーパーコンボのかわりに，『ZERO2』とはまったくちがった性質の新オリジナルコンボが使用できる（基本的なキャラ特性はZ-ISMと同じ)。どう変わったかを解説すると……

●発動させると3体の残像（最後尾の1体のみ攻撃判定あり）が出現，本体の動きをトレースする

●発動時に押したボタンにより，本体と残像の間隔が変化する（弱中強の順で間隔が広がっていく）

……というものになった。発動中に基本技や必殺技の連発はできないため，連続技より相手をカクランする手段として使用するのが有効と思われるが，果たして？

▼ダンのV-ISM専用技・最強流防御。アドバ○シングガ○ドに見えるのは筆者だけか？



◀残像をうまく利用すれば，相手のガードをゆさぶることもできる

©CAPCOM CO.,LTD 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです　このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン(☎06-946-3099)

待ちプレイをくずせるか!? 新システム・ガードクラッシュ!!

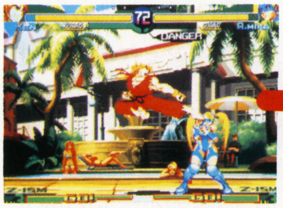
待たれると何もできない，というプレイヤーのための救済措置として採用されたガードクラッシュ。直訳すればわかるとおり，ガードという行為そのものをくずすシステムである。

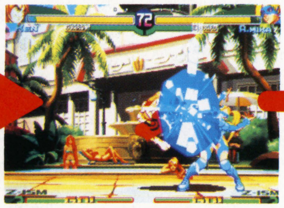
具体的には，攻撃をガードすると，体力ゲージの下に表示されているガード耐久値が減少していき（基本的に，当てづらい技・反撃されやすい攻撃ほど，減少量が大きい），ゼロになるとガードがくずされて一定時間操作不能状態におちいる（硬直する）というものだ。

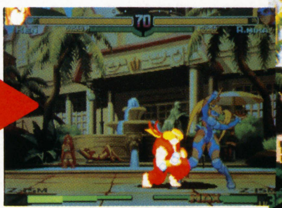
さて，このガード耐久値，油断していると，またたく間に減っていく。スーパーコンボなどの多段ヒットする技をガードしたときの減り具合は，見ていて爽快なほどである。「待ちをくずせる」と断言できるかはまだわからないが，これにより，闘いの新たなかけひきが生まれることはまちがいなかろう。筆者個人としては，思い切った試みに果敢に挑戦したカプコンに拍手を送りたい気持ちである。

▶一度ガードクラッシュを起こすと，そのラウンドはガード耐久値の上限が下がるのだ

ガードクラッシュまでの流れを解説


▲R.ミカ，ガードクラッシュ直前。この状態で相手の攻撃をガードすると……


▲こうなる。ちなみに硬直時間は，ジャンプ攻撃からの連続技が間に合うほど長い


▲ケンの攻撃が炸裂。余裕があるなら，跳びこみからの連続技を狙ってもいい

空中コンボ&空中受け身の導入

前作から大幅に変更されたシステムのひとつに，空中にいる相手に攻撃が連続ヒットする「空中コンボ」がある。本作ではほとんどの基本技・特殊技に，空中連続ヒット能力が備わっているのだ。

が，いかなる技の組み合わせでも空中コンボが成立するわけではない。空中コンボの起点となる技は，ヒット効果が「ダウン」でなければならない。つまり通常は，基本技を空中コンボの起点にすることはできない，ということになる。

では，右の連続写真はどういうわけなのか？　説明すると，本作では技の動作中に攻撃を食らうと，その攻撃が何であれダウンしてしまう，カウンターとでもいうべき要素がある。右の写真では，E.本田のジャンプ攻撃にケンの立ち強Ⓟが当たり，空中コンボの起点となっているわけだ。

▲吹き飛びダウン中のキャラクターは，地面に落ちるまで食らい判定が持続する

▲▶本田の攻撃動作が終わる前に立ち強Ⓟを当てると，ヒット効果が「吹き飛び」から「ダウン」へ。そこで空中の本田に波動拳を重ねれば，つづけてヒットする

空中受け身で対処……できるかな?

かなり強烈そうな空中コンボだが，食らったあとの対抗手段として，3種類の「空中受け身」が用意されている。コマンド&性質は，下記のとおり。

- ●←＋ⓀⓀ……無敵時間が長く，相手との距離が離れる
- ●→＋ⓀⓀ……無敵時間が短く，相手との距離が離れない
- ●ⓀⓀ……吹き飛びの軌道で飛び，体勢を立てなおす

どれが有効かは，状況しだいだろう。

▲空中受け身に成功すれば，キャラクターが写真のようにフラッシュするのだ

『ALL ABOUT ストリートファイターZERO3』発売決定!! 詳細は次号で!!

協力：㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!

Arcade Game Graffiti

第43回

1985年・Part8『連射は力なり』

秒間20発の世界へ

ウッドプレイスのデビュー作『キングオブボクサー』。のちにナムコからVS筐体（&ファミリーコンピュータ）用『ファミリーボクシング』としても発表されているので，ご存じのかたも多いと思う。

この『キングオブボクサー』では，タイミングを見はからってパンチを打つよりも，連続的にくり出すほうが効果的だった（空振りをするとパワーが減ってしまうがう）。防御ボタンは，序盤こそ使用しなくても勝ち進めるが，タイトル防衛戦では，ときおりこれを織りまぜないと，勝つのはむずかしい。

よって，緻密にコンピュータのアルゴリズムを読み……という手間をかけるよりも簡単に，それなりに勝ち進める方法があった。三つのボタンそれぞれを連打する――ボタンの上で己（おのれ）の指先（爪）をこすり，連射を持続させるテクニック，通称「コスリ」である。

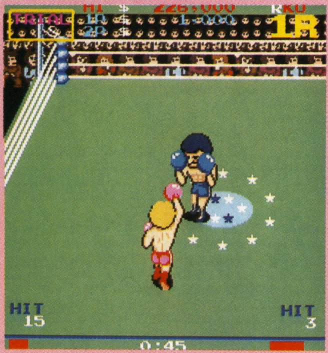
一時期，このコスリが小学生を中心に

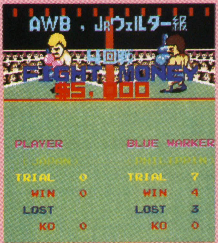
キング オブ ボクサー

金髪アフロで色白な日本人ボクサー物語

■ウッドプレイス
■ボクシング

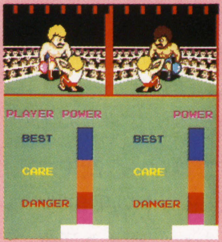
JRウェルター級の選手となり，ストレート，フック&アッパー（CPUとの対峙方向で変化），防御の三つのボタン＋レバーでAWB，CWBの世界タイトルをめざす。タイトル戦勝利後は防衛戦がつづく。

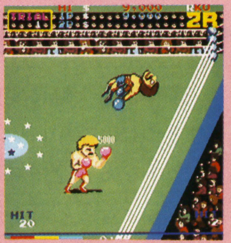




▲対戦前の画面。階級，ラウンド数，ファイトマネーが表示される。初戦の相手はフィリピン出身のブルー・ワーカー選手だ

▼試合は1ラウンドが1分と，実際とくらべてかなり短い。そして現在インターバル中。パワーの回復はボタン連打だ。ダダダダダダッ……



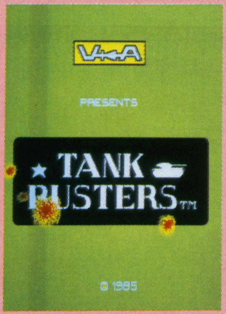


▲「場外アッパーダウン」がキマって勝利が確定。ほかにも「ロープリバウンドダウン」と「キリモミダウン」が隠されている

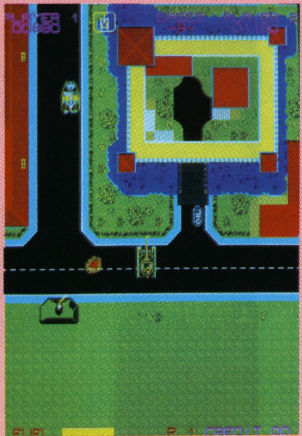
タンクバスターズ

バイオレンスタンクが街をゆく!

■V・A／テーカン
■シューティング

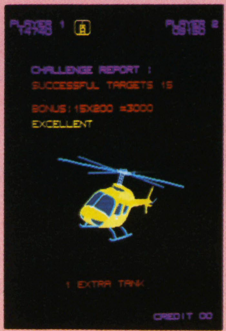


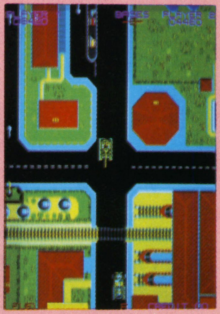
市街地に設置された砲台を破壊していく。レバーを移動方向の逆に入れると，砲台の向きはそのままに自機が後退。砲台をローテーション・ボタンで操作し，前・左右斜め前の3方向に撃ちわける。



▲目標となるのはこの3種類。ほかにもいわゆるザコが出現する。体当たりを含む，敵の同士打ちもある

▼EXTENDは60万点，またはボーナスステージで規定数以上を破壊。このゲーム，基本は1台設定です





▲面が進んでもマップ自体は変化しないが，目標の数が増える。前の面の配置をもとに追加されるのだ

大流行し，駄菓子屋などではコスリ用のいろいろな道具を手にした子供たちが多々見受けられた。小さい手というハンデを，道具でカバーしていたのだ。それにしても子供の発想力は無限である。びんジュースの王冠やキャップ，指輪のように指に着けた小さなセロテープの芯。はてはピンポン玉，コンパネのレバーについているボール，鉛筆のキャップや電池まで使用する。支持率No.1は，ガシャポンのカプセル(透明)だったようだ。

ちなみに，鉄定規の端を固定し，定規の中央をボタンと重ね，もう一方の端をはじいて連射する方法もあったことをつけ加えておく。

(1985年Part8終わり・Part9につづく)

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

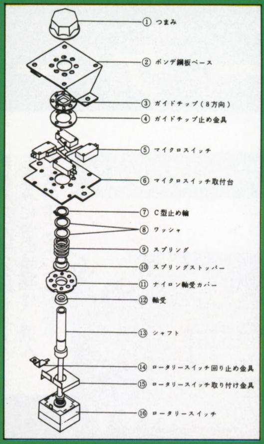
Graffiti Club

お題：ループ・レバー

アーケード・ゲームを支える脇役たちを見つめるこのコーナー。今回のお題はループ・レバーです。

ロータリー・スイッチ（チャンネル・スイッチ）と十字レバーを組み合わせたこの入力デバイスはSNKの『T・A・N・K』で初登場し，その後も同社やデータイーストから，これを使用した作品が発表されました。

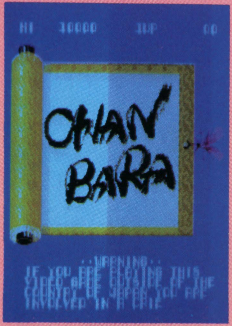
前進しながら左右の地形に隠れている敵を倒す，というような独特の操作法を実現できますが，ロータリー・スイッチの耐久性（＋メンテナンス）やアイデアの行きづまりから，現在その歴史は止まっています。



◀『T・A・N・K』の取扱説明書には，左のようなレバーの構成図が書かれている

チャンバラ

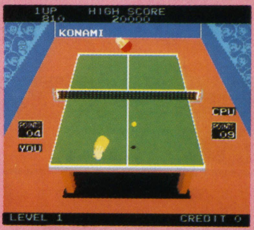
■データイースト
■ちゃんばらアクション



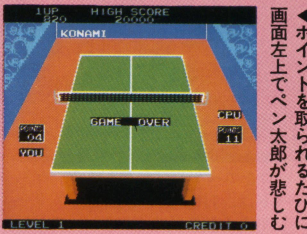
青いハカマの侍を，2本の4方向レバーで操作しながら画面右へ進んでいく。左のレバーが身体，右のレバーが刀の動きに対応。やられパターンのなかには，胴や首が切れるといった残酷な表現もアリ。

コナミのピンポン

■コナミ
■卓球



▶スマッシュを打たれたら，カットで返すのを忘れずに



◀ポイントを取られるたびに画面左上でペン太郎が悲しむ

ドライブ，スマッシュ，カット，バックハンドの4つのボタンを駆使して，11ポイント制の卓球の試合を行なう。CPUレベルはゲーム・スタート前に5段階から選択可能。1コインで対人戦も楽しめる。

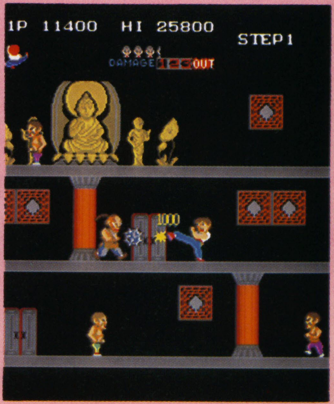
T・A・N・K

■SNK
■シューティング

TANKの攻撃方法は，進行方向に撃てる機銃と，ループ・レバーで旋回する砲塔から発射する大砲の2種類。同一のポイント（アルファベット）を集めるとボーナス，1UP，無敵などの効果が得られる。

少林寺への道

■コナミ
■アクション



陳家秘伝の少林拳を会得した主人公ワンピョウが，得意のキックで悪の軍団を蹴散らしつつ，軍団の本拠地である邪拳寺から脱出する。緑の敵が出す水晶玉(3種類)を取ると，一定時間パワーアップ。

Arcade Game

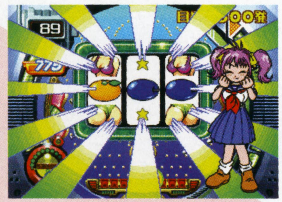
今月は9作を紹介。グラフィック，システムともに大きくパワーアップした『サイキックフォース2012』や，彩京の『スペースボンバー』が人気となりそうだが，やはり一番の注目は，38人の大所帯になった『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』だ。チームバトルやモード・セレクトは前作から継承されているぞ。

New Release Title
アーケード・ゲーム今月の新作

パチンコセクシーリアクション

7/10 ■サミー ■パチンコ

ハンドル・レバーを採用したパチンコ・ゲーム。3人の女の子からデートの相手を選び，彼女がほしがる服を獲るために出玉をかせぐ。規定数玉を出せば，ごほうびシーンを見ることができる。



▶どんどん玉を増やそう。ちなみに台の種類は，選んだ女の子によって異なる

◀ノルマを達成すれば，着替えシーンと，お披露目シーンを堪能できるぞ

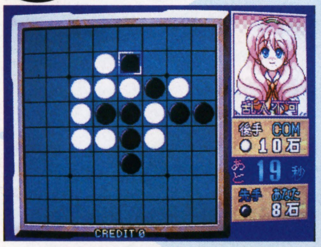
ハイパービシバシチャンプ

7月 ■コナミ ■オムニバス

三つのボタンをたたいて，ミニゲームをクリアしていくバラエティ・アクション。筐体を2台つなげることで，最大6人までの対戦プレイが可能。27種類のミニゲームが収録されている。

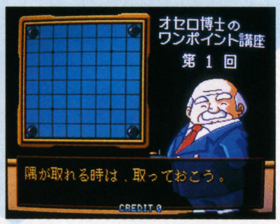
オセロしようよ

7月 ■サクセス ■オセロ ■ST-V



オセロをアーケード・ゲーム化。ゲームモードは，1Pプレイ専用の「ストーリー」，6人の個性的なCPUキャラと対戦する「修行」，オセロ博士の必勝法を知ることができる「オセロ塾」の三つ。

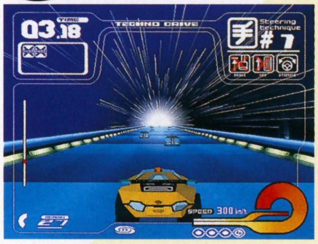
▶モードを選択。ストーリーモードでは，CPUに勝つとこわーい話が聞けるぞ



◀このゲームの特徴であるオセロ塾モード。オセロ博士の講座は全10回だ

テクノドライブ

7月 ■ナムコ ■オムニバス



ドライブ・ゲームをモチーフにしたアクション。ハンドルを使った手技，アクセルとブレーキを使用する足技，すべてを駆使する実技の3項目について能力を診断，指導書を出力してくれる。

ランドメーカー

7月 ■タイトー ■パズル

対戦型のパズルゲーム。プレイヤーは仙人（ランドメーカー）となって同色の土地ブロックを集めて建物を建造し，それを消すことで相手を攻撃する。陽気の力を持った8人のキャラが登場。

▶8人の個性的な仙人。キャラクター，世界観は中国神話をモチーフにしている

◀ブロックを正方形になるように固めていき，一気に消すのがポイントだ

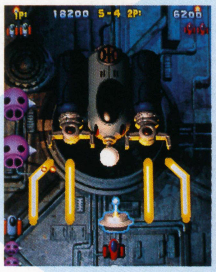
人類全能化シリーズ第2弾は運転技術向上

▲3項目それぞれに5種類ずつミニゲームが用意されている。動体視力を問われるものや，集中力が必要なものなど，その内容はさまざまだ
▶やっぱり，一番むずかしいのは実技か？ ゲーム終了後には，成績と強化メニューが記載された「運転技術革命指導書」がプリントされる

スペースボンバー

7月

■彩京
■シューティング



固定画面タイプのシューティング。敵をキャプチャー・ボタンでとらえて，ボムのように爆発させたり援護攻撃させるというシステムがウリ。面構成は全6ワールド，24ステージとなっている。

▶キャプチャー中はタメ撃ちで「パーソナルリリース」，キャプチャー・ボタンを押せば「アトミックリリース」が可能

◀各ワールドの最後には，ボスが待ちかまえている。ボスは強いので，ザコ敵をうまくキャプチャーして攻撃しよう

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～ドリームマッチネバーエンズ

7月

■SNK
■対戦格闘　■MVS

3対3のチーム戦が特徴の人気シリーズ最新作。システムは前作のものをベースにして，チームのランダム作成といった新要素が導入されている。同シリーズで登場したキャラクター38人が使用可。

▶アメリカンスポーツチームやタクマ，柴舟など，なつかしいキャラも登場する

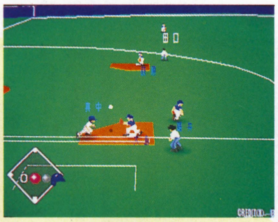
◀2～3番手はパワーゲージが短くなり，有利に闘えるという新システムを採用

スーパーワールドスタジアム'98

6／中

■ナムコ
■野球

野球ゲームの定番『ワースタ』の最新作。記録を出すとネーム・エントリーができたり，店舗別（基板別）にオリジナル・チームが設定できるなど，新要素を満載。選手データはもちろん最新版。



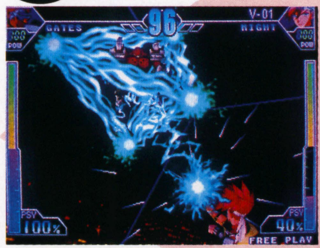
▶フル・ポリゴン表示になったおかげで，カメラ・アングルが多彩に

◀選手データは最新版だから，今シーズン話題の選手もちゃんと登場する

サイキックフォース2012

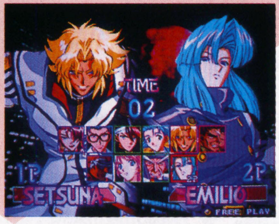
6／下

■タイトー
■対戦格闘



超能力者が空中で激突する，360度のオールレンジ・バトルがウリの対戦格闘。2作目となる本作では，攻撃をすばやく回避する「スライドダッシュ」など，数々の新システムが採用されている。

▶新CGボード「ウルフ」の採用により，グラフィックが格段に美しくなった



◀前作に登場したキャラクターを含む，10人のサイキッカーが使用可能だ

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

SNKから，3D格闘『侍魂』の続編が発表された。『超鋼戦紀 キカイオー』はオリジナルのロボット対戦格闘。アリカとカプコンそれぞれから『テトリス』が発売されることに。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
8月上旬	★テトリス ザ・グランド マスター	アクションパズル	アリカ
8月予定	★バスアングラー2	フィッシング	コナミ
	★レーシングJAM チャプターII	レーシング	コナミ
夏頃予定	スパイク（仮）	格闘アクション	セガ
	ソウルキャリバー	対戦格闘	ナムコ
未定	ブラッディロア2	対戦格闘	エイティング／ライジング
	★SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝	対戦格闘	SNK
	★ビーストバスターズ セカンドナイトメア	ガンシューティング	SNK
	★VS麻雀　乙女繚乱	麻雀	カネコ
	ラブラブストリート（仮）	オムニバス	カネコ
	★超鋼戦紀 キカイオー	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	★マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	アクションパズル	カプコン
	スキーヤーズハイ	スキー	コナミ
	ガンバード2（仮）	シューティング	彩京
	対戦ホットギミック 快楽天	麻雀	彩京
	★ライデンファイターズJET	シューティング	セイブ開発
	★カオスヒート	格闘アクション	タイトー
	料理王	クイズ	ビスコ
	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
▼MVS			
未定	キャプテントマディー	アクション	ビスコ
	フリップショット	アクションパズル	ビスコ
	★武蔵厳流記	アクション	ビスコ
▼ST-V			
8月予定	上海　真的武勇	パズル	サンソフト

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●デッド オア アライブ十十（テクモ）未定●バーチャルマージャンII～マイ・フェア・レディ（マイクロネット）6月上旬→6月下旬●ネオジオカップ'98～ザ・ロード・トゥ・ザ・ヴィクトリー（SNK）5月下旬→5月28日●ザ・ワールドサッカーチャンピオン（コナミ）6月→6月4日●アストラスーパースターズ（サンソフト）5月下旬→6月11日●ダイナマイト刑事2（セガ）5月上旬→6月上旬●バーチャストライカー2 VERSION'98（セガ）5月中旬→6月上旬

今月の人気ゲーム HOT10

初登場タイトルが4作もあり，順位が大きく変動した。『EX2』は，『バーチャストライカー2』にわずかな差で首位を奪取。

1. 初登場 **ストリートファイターEX2** ●アリカ／カプコン ●対戦格闘
2. ↑前3位 **バーチャストライカー2** ●セガ ●サッカー
3. ↑前4位 **電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム** ●セガ ●3Dアクション
4. ↑前5位 **鉄拳3** ●ナムコ ●対戦格闘
5. 前1位 **リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS** ●SNK ●対戦格闘
6. 前2位 **マーヴル VS.カプコン～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ** ●カプコン ●対戦格闘
7. 前6位 **バーチャファイター3tb** ●セガ ●対戦格闘
8. 初登場 **エスプレイド** ●アトラス／ケイブ ●シューティング
9. 初登場 **タイムクライシスII** ●ナムコ ●ガン・シューティング
10. 初登場 **ビートマニア 2nd MIX** ●コナミ ●アクション

Pick Up 10位

ビートマニア 2nd MIX

▲出荷台数が極端に少ないにもかかわらず，10位にランクイン。入荷している店では，どこでも大人気だ

とことんぷよぷよSUN

カラー

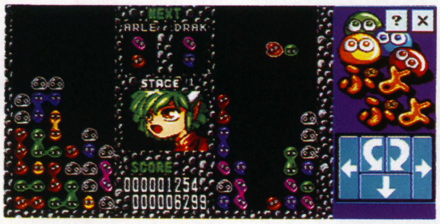
■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95

無敵は素敵「とこぷー」です。今月はカラー+モノクロの変則3ページに，濃縮情報をつめこんでいます。水で5倍に薄めてお飲みください。まずはカラーページ，ひさしぶりに『ぷよ』『ぷよ通』の話題からいきましょう。　　（講師：大出綾太）

パソコンのぷよ関連新作ソフトを3本紹介

パソコン向けのぷよ関係ソフトが3作発売になっているので，ざっと紹介しよう。

5月1日にはWindowsCE2版『ぷよぷよ for CE2』が，ボーステックから4,800円で発売された。WinCEとはモバイル・コンピュータ用のWin95みたいなものだ。内容は，以前に発売されたWin3.1版と同じになっている。ちなみにこのソフトには，WinCE&CE2で動作するモノクロ版『ぷよぷよ』も入っているぞ。



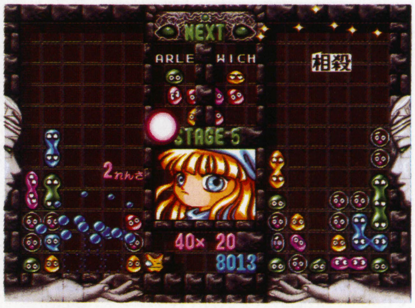
◀CE2版『ぷよ』。右側のボタンで操作可

◀『コンパイルギャラリー』の画像は壁紙にもできるぞ

7月4日には同じくボーステックから『ぷよぷよ通 for PowerMacintosh』が6,800円で登場している。こちらは，コンパイルから発売されたWin95版『ぷよ通』の移植。もちろん壁紙集つきだ。

そしてコンパイルからは，『ぷよぷよ』『魔導物語』のイラスト123点を集めたWin95版『コンパイルギャラリー123』が，7月10日に3,800円で新発売。連鎖シーンスクリーンセーバーや魔導スケジュール，ぷよステーション時計などのデスクトップ・アクセサリーも入っているのだ。

▼PowerMac版『ぷよ通』。さすがに動きはグッド。なぞぷよも入ってますぜ

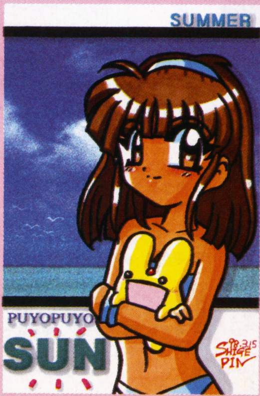


隔月カラーが定着？
「みんなでぷよぷよ」

パソコン以外にも，新発売となるぷよソフトがあるんです。7月30日にサターン版の『ぷよぷよSUN』が，サタコレとして発売になります。値段は2,800円のお手軽価格。内容は前のものと同じだけれど，まだ買っていない人はこれを機会に購入すること。さらに，ソフトではないけれど，この夏には『ぷよぷよ』キャラをあつかったトレーディング・カードが発売されるのだ。しかも，上記の『コンパイルギャラリー123』と，サターン版『魔導物語』（7月23日発売／5,800円）には，そのカードが初回特典として封入されるそうなので，そちらにも注目。てなわけで，24ページ後につづく。

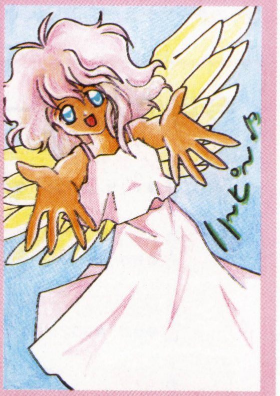
▲【神奈川県大和市・諏佐陽子】載せるの遅くなってゴメンナサイ。切り絵なんですよ，これ

▼【千葉県柏市・和々草】ひと月遅れてゴメンナサイ。お初ですね。いい雰囲気で好きだなぁ



▲【大阪府枚方市・しげピン】おひさしぶり。こっちは時期的にピッタリだよね。海行きたい

▼【神奈川県川崎市・風巳】こちらもおひさです。いまとなっては，セリリもなつかしい……



▲【栃木県小山市・ねことりやすきち】いそがしくないときに投稿してくれればOKッスよ

※これらのソフトに関する問い合わせ先：㈱コンパイル（☎0829-54-3883）／ボーステック㈱（☎03-3722-0043）

プレイステーション Journal

全国のナイコン族（死語）のみんなお待たせっ！　今月はいよいよ発売の迫ってきたPS版『ディアブロ』について，パソコン版からの変更点の情報に加え，実際にプレイした様子などをお送りしていくぞ。　（文／曳地哲司）

ネットプレイ人気に火をつけたアノ作品がやってきた！『ディアブロ』

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■アクションRPG　■5,800円　■98年7月発売予定

昨年発売され，世界中のパソコン・ユーザーをトリコにしたRPG『ディアブロ』。PS版では，パソコン版をベースに家庭用ならではのアレンジが加えられている。目立った変更点としては……

①グラフィックや画面レイアウトの変更
②操作方法がパッド対応のものになった
③マルチプレイ人数が最大ふたりに変更
④全メッセージが日本語に翻訳された

……の四つが挙げられる。①②はPSの性能に合わせた変更。③は，ふたり以上の多人数プレイがパソコン版のウリだっただけに残念。しかし，PSユーザーの標準的な環境を考えれば，仕方ないのかも。④の「日本語化」は，パソコン版のころから切望されていたこと。ようやく実現されて，うれしいかぎりだ。

ネットを使ったプレイ方式がけずられたのは悲しいが，迷宮探索のスリルを楽しむという『ディアブロ』本来の魅力になんら変わりはない。むしろ敷居の高さがなくなったぶん，より遊びやすくなったと考えたほうがいいかもしれない。

◀メッセージの日本語化により，英語が苦手な人も大満足

▲アイテムをならべて露店を開いてみたのだが……お客がこないよ～(←あたりまえだ)

実際にプレイしたカンジは？

マスターロムを立ち上げると，パソコン版でおなじみのムービーのあと，タイトルロゴが浮かび上がる。やぶらーいわく「ロゴのまわりの炎がメッチャきれい」。つぎにキャラの選択だが「弓による攻撃は有利」という定石どおりローグを選ぶ。その後，しばしのロードを経て，この世界の玄関口“トリストラムの街”が目前に現れた。

さっそく情報を得ようと住民に声をかけてみる。もちろん会話はすべて日本語に翻訳ずみ。パソコン版ならば辞書かガイドブックが必需品だっただけに，ある種の優越感に浸れる瞬間だ。そして，ダンジョン入口の男に依頼を受け，意気揚々と迷宮へと降りていく。そう，有名な“肉屋さん”をこらしめるために。

慎重に進みながら，現れる敵をつぎつぎと倒し，そしてまた進む。パッドのおかげで直感的に動かせるうえ，敵を自動でロックするため，普通のアクション・ゲームの感覚でプレイできるのもイイ。

◀2人同時プレイなら楽しさ倍増。友人と盛り上がれ

そうしてザコ退治を満喫しながら，ついに目的であるブッチャーの小部屋までやってきた。ベーマガ'97年9月号の攻略記事を参考に，あっさりとブッチャーを倒し，意気揚々と町に凱旋(がいせん)した。

その後もいくつかのクエストに挑戦し，レベル13まで進んだのだが，己の強さを過信したのが災いし（写真参照），そこで我がローグは果てた……結局ディアブロを退治することはできなかったが，迷宮を探索する楽しさは，十分に味わうことができた。パソコン版からのファンも，再チャレンジする価値はあると思うぞ。

地下2階

◀ブッチャー登場。「奥さん，新鮮な肉あるよ」「イヤーッ」

地下8階

▶シューティング・ゲームのごとく四方八方から矢が襲う！

地下13階

◀「おっ，弱そうな犬発見！」と近づいたものの……

▲敵の猛攻の前に倒れる。強さを過信したばかりに招いたわが身の不運であった。なむ～

※このゲームに関する問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ・スクウェア㈱（☎03-5436-6400）

サターン最前線

またまたドリームキャストのネタでお送りするサターン最前線。なんか復活してからサターン関連の情報が少ないけど，気にしちゃいけません。まぁ，そんなわけで今月のドリームキャスト最前線（←だからちがうだろ），はじまり，はじまり〜。　（文／渡辺和歳）

NECホームエレクトロニクスがドリームキャスト対応ソフトを発表したぞ

自分は何になれるのか？ 生物進化S・RPG登場！

生物はどこからきて，どこへ行くのか。そんな疑問をゲームにしたソフトが，この『セヴンスクロス』だ。最終目的は，地上最強の生物に進化すること。そう，このゲームのテーマは「進化」なのだ。

進化は獲物の捕食をくり返すことで起きるのだが，おもしろいのは「S・O・M」（右コラム参照）を導入した，そのシステム。プレイヤーの潜在意識が，進化に反映されるようになっているのだ。

しかも，このシステムを最大限に活かすために，『セヴンスクロス』では，なんと81万通りの進化形態を用意。先に書いた「目的」をひたすら目指すのもいいが，自分なりのいろいろな進化を，気ままに探すのも楽しそうだ。

◀海中での形態。サカナなどを食べ，経験値をためるのだ

▶攻撃がヒット！　倒した敵も食べることができるぞ

S・O・Mって何？

セルフ・オーガナイゼーション・マップの略で，人工生命技術のひとつである。ゲームでは，プレイヤーが自由に描いた図形からコンピュータが法則を読みとり，そのデータをもとに進化する，というかたちで使用。ドリームキャストの処理能力ならではのシステムと言えるだろう。

◀こんな金属生物（？）になるのもプレイヤーしだい

SEVENTH CROSS

■シミュレーションRPG　■価格未定　■11月20日発売予定

戦国TURB

■アクションRPG　■価格未定　■1998年冬予定

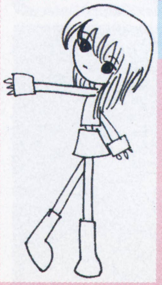
ちょっとシュールなコミカル・アクションRPGだ

ふとしたことから「ねこ」と「ひつじ」の戦（いくさ）に巻きこまれた少女じのちゃんの活躍を描くアクションRPG。ドラマシーンと戦闘シーンで構成されていて，それらを交互にクリアして進んでいくようだ。ドラマシーンでは，存在するキャラやその状態などにより，ムービーが臨機応変に変わるというシステムを採用。キャラへの感情移入度をより高めてくれるのだ。

◀うーん，おいしそうなお寿司。と思ったら，じつはこれ，植物なんだって

あの「たまごっち」の開発者が企画&キャラクターデザインを担当

このゲーム，注目すべきは企画&キャラクターデザインを「たまごっち」の開発者が担当していること。それを考えると，このかわいらしいキャラもうなずけるだろう。しかし，彼らは外見とはうらはらにエゴや欲望といったダークな内面を隠し持ち，非常に人間くさいという。このギャップも魅力になりそうだ。



主人公・じのちゃん

◀主人公のじのちゃんも例にもれず，かなりダークなお人柄。というかいちばんすごいかも。泥棒・詐欺は日常茶飯事。いつも宇宙警察に追われる日々を過ごしているのだ

◀見ててほのぼのしてしまうほどかわいいんだけどね

かわいいキャラとヘンな物体のふしぎな世界

▼ここは保健室。戦争で保健室って……？

◀ドリームキャストなら，こんな大人数でも問題なし

Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●ZUNTATA LIVE 1998「güiten Talk」from the earth開催

8月30日，六本木ヴェルファーレにて。14時30分開演予定だが，11時からオリジナル・グッズ販売も行なう。7・8月発売のCDに同梱のチラシを持参した人にはプレゼントもあり。7月20日からチケットぴあにて前売券（4,200円／税込）発売，当日券は4,500円（税込）。

●『センチメンタルグラフティ』コンサート・ツアー最終公演

『センチ』の女性声優全員が出演するコンサートが，8月16日に東京・中野サンプラザで行なわれる。15時と18時30分の2回公演で，全席指定4,800円（税込）。前売券はプレイガイドにて発売中。

今月の新作

先月発売分も含めて，ビデオが大豊作。『サクラ大戦』と『下級生』の最終巻や，『センチ』のシングルCDつきアニメビデオがリリース開始など，ファンなら要チェック。CDでは，ZUNTATAの過去の名曲を現在の音でよみがえらせる新シリーズが登場。往年のGMファンの支持を得そうだ。

CD

GAME MUSIC

ストリートファイターEX2 ドラマCD

7/1
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00319

ほくととカイリを中心に展開する2とおりのドラマ。ほくとの使命，彼女とカイリの関係，水神家の秘密が明かされる。

英雄志願 オリジナル・サウンドトラック

7/1
■メディアリング
■2,854円（税込）
■CD MGCD-1060

オリジナル曲のほか，オープニング&エンディングのフル・コーラス版とバトル&エンディングのボイスを収録。

ラブ・エスカレーター オリジナル・サウンドトラック

7/1
■ハニーホルモン
■2,854円（税込）
■CD MGCD-1054

PC-98版のオリジナル・サウンドとアレンジを収録。江幡育子作詞，三五美奈子歌唱によるWin95版オープニング曲も。

アンジェリーク外伝2 ～緋の輪郭（シルエット）～Vol.4

7/1
■光栄
■3,000円（税込）
■CD KECH-1130

ジャガの遺跡が崩れ，閉じこめられた守護聖たち。なんとか脱出したものの，ソリテアを浄化できないまま対決を迎える。

女神異聞録ペルソナ Vol.2

7/1
■光栄
■3,000円（税込）
■CD KECH-1131

ゲームの別シナリオ「雪の女王編」をベースに，Vol.1の続編として展開するドラマCD。上田信舟のマンガも楽しめる。

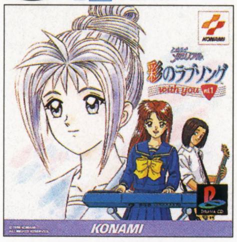
masshy@love.net ／川口雅代

7/3
■コナミ/キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7880

『ときメモ』の片桐彩子のイメージソングに，川口雅代自身の作詞・作曲による新曲をプラスしたベスト・アルバム。

ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.1

7/3
■コナミ/キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7875



「CLUB db」で放送されたドラマ，新録の「九伊豆戦隊カルトマン」などを収録。HTML形式のビジュアル集入り。

矩形波倶楽部 pro-fusion ～ときめきメモリアル～

7/3
■コナミ/キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7873

新メンバーが加わった矩形波倶楽部によるアレンジ・アルバム。長沢ゆりかの歌う，書き下ろしボーカル曲も追加。

お嬢様特急（エクスプレス） faraway vega 1st HALF

7/8
■ポリグラム
■2,854円（税込）
■CD POCX-1102

ラジオ番組で放送された，2話分でひとつのストーリーとなるオムニバス形式のドラマ。前半の第1～6話が収録されている。

スターソルジャー～バニシングアース オリジナルサウンドトラックス

7/17
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■1,890円（税込）
■CD PCCBX-00003

オリジナル&アレンジの楽曲に加え，エクストラ・トラックに2分モード攻略映像や隠しステージへの入りかたを収録。

悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.5 てんしのえがお／メロディ・シンクレア

7/17
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■1,050円（税込）
■CDシングル PCDB-00013

ネコ耳少女メロディのキャラクター・テーマ曲と，そのアレンジであるイメージ・ソングなどを収録した，シリーズ第5弾。

悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.6 DREAM AND PEACE／ティアーナ・レイニー

7/17
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■1,050円（税込）
■CDシングル PCDB-00014

ボーカル曲や「日誌」など，4トラックを収録。すべてのCDを購入すると，ジャケット・イラストが完成する。

ディープ・フィアー サウンドトラック

7/17
■マーベラスエンターテイメント
■2,940円（税込）
■CD MJCA-00022

映画「リング」などの作曲を手がけた川井憲次によるサウンド集。人間の鼓動を表現したリズムが，臨場感を高める。

デイトナUSA2 サウンドトラック

7/17

■マーベラスエンターテイメント
■2,940円（税込）
■CD MJCA-00025（2枚組）

オリジナル・サウンドを，ロックバンドWINGERの元メンバーによる英語と光吉猛修が歌う日本語の2バージョンで収録。

サクラ大戦2 蒸気蓄音館

7/17

■マーベラスエンターテイメント
■3,150円（税込）
■CD MJCA-00026（2枚組）

『サクラ2』のオリジナル曲を，ディスク2枚組で完全収録。初回特典として，花組隊員のCDサイズ・ステッカー8枚が封入。

スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション2

7/17

■ファーストスマイル・エンタテインメント
■3,262円（税込）
■CD FSCA-10042（2枚組）

「1」に収録されなかった曲に加え，リスナーのリクエストによる人気曲を収録。佐々木功と堀江美都子がゲストで参加。

お嬢様特急 オリジナルサウンドトラック&ヴォーカルコレクション

7/17

■ファーストスマイル・エンタテインメント
■3,568円（税込）
■CD FSCA-10043（2枚組）

ゲーム・サウンド全曲と，出演声優たちが歌う書き下ろしボーカル曲を収録。初回分はCDオリジナル・ポスターつき。

爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道 オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション

7/17

■ファーストスマイル・エンタテインメント
■2,548円（税込）
■CD FSCA-10044

ゲーム中に流れるBGM&演歌をはじめ，雰囲気をさらに盛り上げる"怒鳴り声"なども収録したサウンド&ボイス集。

Game Music Is Dead ～歴代の王様～／葉山宏治

7/18

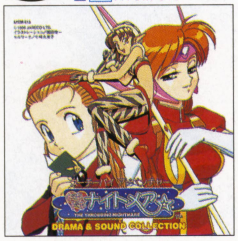
■日本コロムビア
■2,415円（税込）
■CD COCC-15322

'95年にNECアベニューより発売されたアルバムを復刻。タイトル曲ほか，過去のアルバムから選曲されたベスト盤。

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ ナイトメア ドラマ&ミュージックコレクション

7/21

■エアーズ
■2,500円（税込）
■CD AYCM-613



30分のミニドラマと，30曲のゲーム・サウンドを収録。後者のうち15曲は，グレードアップ・バージョンとなっている。

Z-REPLICA Vol.1 THE NINJA WARRIORS／ZUNTATA

7/23

■ZUNTATAレコード
■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0024

往年の名曲を，アレンジではなく原曲のイメージをそのままに新たな"音"で再構築する。演奏も作曲者自身によるもの。

Z-REPLICA Vol.2 NIGHT STRIKER／ZUNTATA

7/23

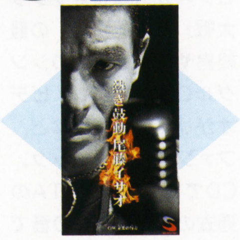
■ZUNTATAレコード
■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0025

作曲者Mar.のギター演奏に，OGRがキーボードで参加する，シリーズ第2弾。曲間にはA-ZAP&中山真奈美のDJを収録。

熱き鼓動／尾藤イサオ

7/23

■セルピュータ
■1,050円（税込）
■CDシングル CPDA-1001

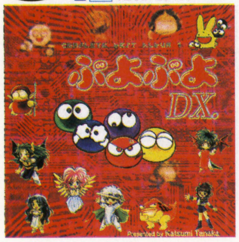


PS版『私立ジャスティス学園』のオープニング&エンディング・テーマ。「熱き鼓動」はCMソングにもなっている。

ぷよぷよDX.

7/23

■テイチク
■2,500円（税込）
■CD TECD-25409



初代『ぷよぷよ』から16曲のサウンドを，田中勝己がアレンジ。コンパイル社長によるコメントやボーカル曲も収録。

いっしょがいいな／菊池志穂

7/23

■ワンダーエンターテイメント
■3,059円（税込）
■CD WDCN-30022

菊池志穂の1stアルバム。『トゥルー・ラブストーリー』のテーマ曲「きみとぼくのうた」が収録されている。

クロックタワー ゴーストヘッド ドラマCD

7/23

■日本クラウン
■2,500円（税込）
■CD CRCP-15536

立体音響の採用で，さらなる恐怖を演出するドラマCD。荒木香恵，桑島法子など，ゲームと同じ声優が出演している。

はいぱぁセキュリティーズ2 ドラマCD vol.2 ～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～

7/23

■日本クラウン
■2,500円（税込）
■CD CRCP-15534

ラジオ「鈴木真仁のプリンセス倶楽部」で放送されたドラマやボーカルほか，鈴木真仁&ゲストによるトークなどを収録。

ドラマCD みつめてナイト 第1巻 入国～ENTRANCE～

7/24

■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7881

ゲームの登場人物のひとり，ライズ・ハイマーの視点で描かれるドラマと，ジーン&ソフィアのイメージ・ソングを収録。

ときめきのオルゴール／春色の風の中で／金月真美

7/24

■コナミ／キングレコード
■1,020円（税込）
■CDシングル KIDA-7645

『ときめきの放課後』のオープニング&エンディング・テーマを収録した，金月真美としては半年ぶりのシングル。

センチメンタルジャーニー オリジナルサウンドドラマ2

7/25

■バンダイ・ミュージック
■3,000円（税込）
■CD APCM-5110

テレビアニメをもとにした，6人それぞれのサウンド・ドラマが展開する。アニメのエンディングのフル・コーラス版も。

前号追補タイトル

ミュージカル サクラ大戦 ～花咲く乙女～劇中歌「花咲く乙女」「想い」

5/13

■メディアファクトリー
■800円
■CDシングル TGDS-126

春に開催されたミュージカルの主題歌と挿入歌をカップリング。出演者のさくら，つぼみのそれぞれの「手紙」も収録。

前号追補タイトル

ビートマニア リミックス

5/29

■コナミ／キングレコード
■1,449円（税込）
■LP KMX-002

2月に発売された同名CDの1～5トラックをピックアップしたもの。ゲームには入っていないオリジナル曲がメイン。

前号追補タイトル

セガサターン，りみっくすシロ！／DJ SEGATA

6/15

■ワーナーミュージック・ジャパン
■1,200円（税込）
■CD WPCV-7436

あのCM曲が，DJ SEGATA（DJバリK～ん & DOG or GOD？）によるリミックスとなって登場。全4バージョン。

■ミュージカル サクラ大戦～花咲く乙女～：©1996.1998 SEGA／RED ©1998.RED／SPACECRAFT／FUJITELEVISION／MEDIA FACTORY

前号追補タイトル

ゼロガンナー オリジナル・サウンド・コレクション

6/20
■日本コロムビア
■2,625円（税込）
■CD COCC-15156

昨年アーケードに登場した，彩京のシューティング・ゲームのサウンドをCD化。16曲＋アレンジ・バージョン2曲を収録。

前号追補タイトル

チョロQマリン Qボート オリジナル・サウンド・コレクション

6/20
■日本コロムビア
■2,625円（税込）
■CD COCC-15162

『チョロQマリン』に使われたオリジナル・サウンド31曲と，そのうち2曲のアレンジ・バージョンを収録している。

前号追補タイトル

ブリガンダイン～幻想大陸戦記 オリジナル・サウンド・コレクション

6/20
■日本コロムビア
■2,625円（税込）
■CD COCC-15163

PSのファンタジー・シミュレーションRPGの全サウンドを，オリジナル・バージョンにて収録。アレンジ曲もあり。

前号追補タイトル

ミサの魔法物語 オリジナル・サウンド・コレクション

6/20
■日本コロムビア
■2,625円（税込）
■CD COCC-15164

さまざまなストーリー展開が楽しめる育成SLG『ミサの魔法物語』のオリジナル・サウンドトラック。全25曲。

前号追補タイトル

安達妙子 ラブリッジ

6/20
■日本コロムビア
■1,365円（税込）
■CD COCC-15070

『センチ』キャラクター・イメージCD第5弾。タイトルをテーマに展開するミニドラマ&ソングや，メッセージを収録。

前号追補タイトル

沢渡ほのか White Calender

6/20
■日本コロムビア
■1,365円（税込）
■CD COCC-15071

『センチ』シリーズ第6弾。クリスマス・プレゼントとしてカレンダーを買ってもらうことにしたほのか。その理由は……。

前号追補タイトル

トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.1

6/24
■ワンダーエンターテイメント
■2,300円（税込）
■CD WDCD-23118

みさきがメインのソング，ミニドラマなどを収録。インターネットTV（http://www.princesspc.com）も放送中。

前号追補タイトル

トリフェルズ魔法学園物語 ～エーベル騎士団篇～vol.2

6/24
■東芝EMI（ユーメックス）
■2,548円（税込）
■CD TYCY-5602

新たなキャンプ地を求めて森を探索するナックたちの前にペンギンが現れた。追ってみるとそこには地図にはない湖が。

前号追補タイトル

はいぱぁセキュリティーズ2 ドラマCD vol.1 ～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～

6/24
■日本クラウン
■2,500円（税込）
■CD CRCP-15533

ラジオドラマの「怪盗マッスルローズ」編をメインに，オープニング曲や，ゲストによるボーカル曲なども収録している。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会TV スーパースター列伝③ 〈ターニャ・鈴花〉

6/24
■パイオニアLDC
■1,260円（税込）
■CD PICA-0003

キャラクターからのコメント入りCD第3弾。野性的で楽天的なターニャ，いかにも商人らしい鈴花のボーカルが楽しめる。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会TV スーパースター列伝④ 〈クリス・アンナ〉

6/24
■パイオニアLDC
■1,260円（税込）
■CD PICA-0004

"変わり者"コンビによるボーカル＋カラオケを収録。カレンダーつき特大ポスターのプレゼント・キャンペーン実施中。

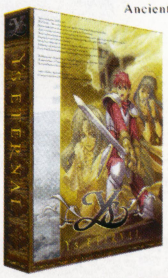
前号追補タイトル

エルフ版 下級生 Radio Avenue vol.5

6/26
■ピンクパイナップル
■2,913円
■CD KSCA-59111

愛の初恋を黙って見ているわけにはいかず，彼女を支えてきた美雪。しかし，自分もトオルを好きなことに気づき……。

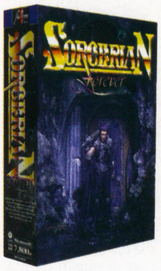
Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen



イース・エターナル
- 動作環境 -
■対応 OS : Windows95 日本語版
■CPU : Pentium / 486DX2 66MHz 以上(Pentium 100MHz 以上推奨)
■必要メモリ : 16MB 以上
■HD 容量 : 70MB 以上
■ディスプレイ : 640 × 480 ドット 256 色表示可能
■対応音源 : Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ : 2 倍速以上

好評発売中!!

ソーサリアン・フォーエバー
価格 7,800 円(税別)
- 動作環境 -
■対応 OS : Windows95 日本語版
■CPU : Pentium / 486DX2 66MHz 以上
■必要メモリ : 12MB 以上
■HD 容量 : 10MB 以上
■ディスプレイ : 640 × 480 ドット 256 色表示可能
■対応音源 : Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ : 2 倍速以上



新 英雄伝説
価格 7,800 円(税別)
- 動作環境 -
■対応 OS : Windows95 日本語版
■CPU : Pentium / 486DX2 66MHz 以上
■必要メモリ : 8MB 以上
■HD 容量 : 20MB 以上
■ディスプレイ : 640 × 480 ドット 256 色表示可能
■対応音源 : Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ : 2 倍速以上

通信販売受付中！
簡単便利な当社ホームページのオンラインショッピングコーナーをご利用ください。

日本ファルコム株式会社 Falcom
〒190-0012 東京都立川市曙町 1-14-13 TEL.042-527-6501
URL http://www.falcom.co.jp http://www.falcom.com

前号追補タイトル

センチメンタルグラフティV ～想い出のスクールデイズ①～

6/27
■ムービック
■2,500円
■CD MACM-1010

ラジオで放送された，キャラごとのドラマ6話＋おまけを収録。大学入試を翌日に控えた女の子たちの物語が展開する。

前号追補タイトル　通信販売

ヴァンパイア　アナザー・セレクション ～The Unreleased Takes～

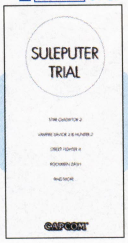
6/11
■セルピュータ
■1,100円（税込）
■CD CFCL-0001

サターン版『セイヴァー』などの新曲を含む，既発売アルバム未収録のサウンド集。CFC会員のみが購入できる限定盤。

前号追補タイトル　非売品

セルピュータ トライアル

5/下
■セルピュータ
■CFC会員に配布
■CDシングル CFCP-0001



カプコンの新旧8作のゲームから，11曲を収録したシングル。カプコンフレンドリークラブの会員に無料で配られた。

前号追補タイトル　非売品

どきどきON AIR祭り ～どきどきON AIR発売記念スペシャルCD～

6/11
■ボトムアップ
■ゲーム初回分に同梱
■CD

PS版『どきどきON AIR』の初回特典。2月に渋谷公会堂にて開催されたイベントでのトークショーが収録されている。

前号追補タイトル　非売品

リンダキューブ完全版 サウンドトラック

6/18
■アスキー
■ゲームに同梱
■CD T-2112G

『リンダキューブ完全版』に同梱されたサウンド集。ボーカル曲やそのカラオケ・バージョンを含む，24曲が楽しめる。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

ファイティングバイパーズ2

7/23
■マーベラスエンターテイメント
■4,800円
■VHS VPVF-67892

対戦攻略をはじめ，基本システム&その応用法などを，前作との変更点をフォローしつつ解説する攻略ビデオ。

サクラ大戦～桜華絢爛～第四幕「真夏の夢の夜」

7/25
■バンダイビジュアル
■5,800円
■VHS BES-1799/LD BEAL-1080

花組メンバーに振りまわされて疲れぎみの大神。ある日，大神の心境を聞いたさくらは，舞台の企画をしてみてはと言う。

センチメンタルジャーニー Episode.1

7/25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2143

テレビアニメ＋その後日談を収めたシングルCDのシリーズ第1弾。バイオリンを海に捨てた晶に白人男性が話しかける。

センチメンタルジャーニー Episode.2

7/25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2144

2年前，苦い恋を経験したことで，ラブソングを避ける千恵。しかし，そんな彼女もバンド仲間の隆は気になる存在で……。

センチメンタルジャーニー Episode.3

7/25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2145

彼と別れ，旅に出ていた琴音は，急行電車で優と出会う。純粋な愛などない，と琴音はグチるが，優はそれを否定する。

センチメンタルジャーニー Episode.4

7/25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2146

偶然聞いた医者の話から，あと少ししか生きられないのではと疑う真奈美。生きた証を残すため，詩集を作ろうとする。

非売品

セガサターンビデオマガジン 7月発売タイトル号

7/1
■セガ
■プロモーション用
■VHS

映画予告風の『ディープ・フィアー』や，せがた三四郎のCMも収録したプロモーション・ビデオ。全18タイトルを収録。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 MISSION6 「STAGE YONDER～舞台の向こうに…～」

6/25
■パイオニアLDC
■5,800円
■VHS PIVS-7126/LD PILA-7096

大運動会の最後の競技，100メートル走がはじまった。しかし，あかりたちを待ち受けていたのは……。OVA版最終巻。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス 大運動会 track 7

6/25
■パイオニアLDC　■5,500円
■VHS PIVS-7147
■LD PILA-7097（初回 LD PILA-7105）

はじめての「大運動会」予選リーグで大連敗し，焦るあかりたち。なにか策はあるのか？LD初回分はLD-BOXつき。

前号追補タイトル

同級生2　第十章「出会い・そして…」

6/26
■ピンクパイナップル
■6,800円
■VHS JSVA-53380/LD JSLA-53380

視聴者の声に応えて，唯の本来のイメージを前面に押し出した新シリーズ。ゲスト・ヒロインとして，加藤みのりも登場。

前号追補タイトル

同窓会～Yesterday Once More～ 第2話「二人だけの花火」

6/26
■ピンクパイナップル
■6,800円
■VHS KSVA-53324/LD KSLA-53324

地元の花火大会で再会した同窓会のメンバー。しかし，達也と瑞穂のふたりは，人混みでみんなとはぐれてしまう。

前号追補タイトル　通信販売

同窓会～Yesterday Once More～ 第3話「うつりゆく想い」

6/26
■ピンクパイナップル
■6,800円
■VHS KSVA-53325/LD KSLA-53325

ライブの危機を静香に救われた洋介は，彼女をバンドのメンバーに誘う。いっぽう達也は鮎の部屋でデイジーを見て……。

前号追補タイトル　通信販売

エルフ版 下級生　あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」

6/26
■ピンクパイナップル
■6,800円
■VHS KSVA-53294/LD KSLA-53294

みこに，自分もトオルが好きだと言えず悩む瑞穂。そして，瑞穂が好きだとトオルに告げられたみこは……？R指定版。

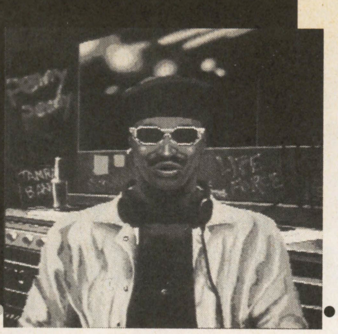
前号追補タイトル　通信販売

エルフ版 下級生　あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…forever」

6/26
■ピンクパイナップル
■6,800円
■VHS KSVA-53384/LD KSLA-53384

これまでのシリーズと同じく，全年齢を対象とした最終巻。R指定版とはちがった，この作品だけの展開が待っている。

beat mania
™
2nd MIX
©1998 KONAMI All rights reserved.
beatmania
2nd MIX
beatmania
2nd MIX
PUSH
SCRATCH
全19曲の
楽譜掲載！
Funky DJ Guide

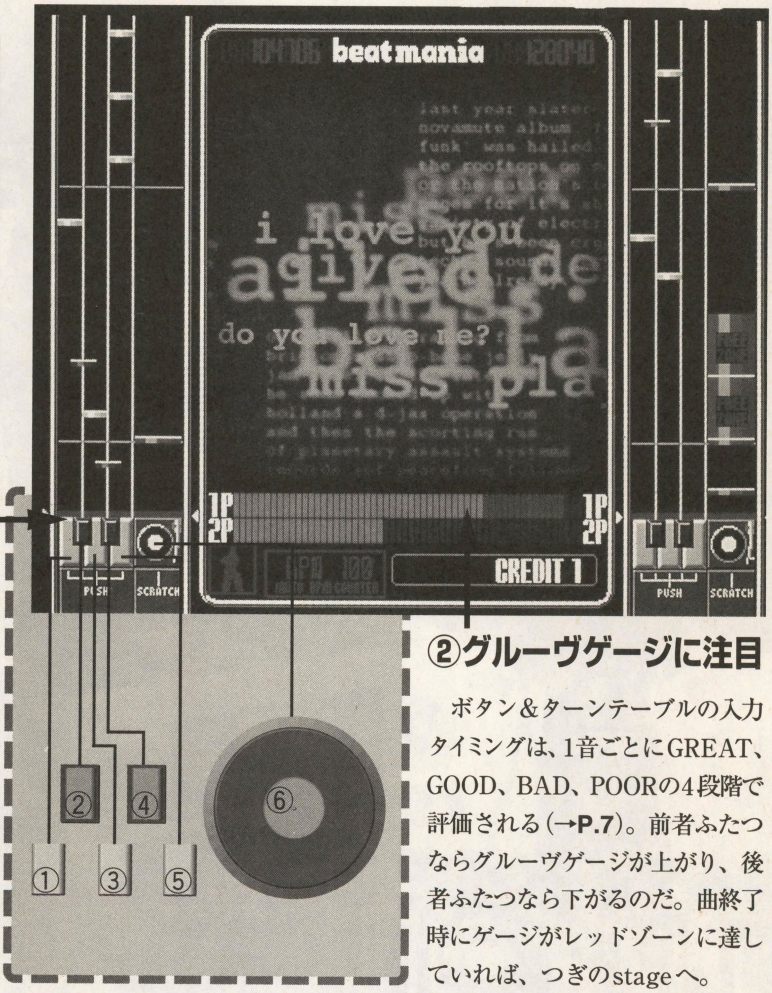


これがいま大ブレーク中『ビートマニア2ndMIX』

ルールはとても簡単　ゲームの基本

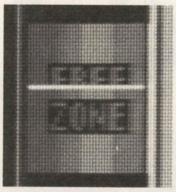
①ここで入力するのだ

画面上からスクロールしてくるオブジェ（音符）が、ちょうど赤ラインに重なったときに、音符と対応するボタンを押そう。ボタンの種類と押すタイミングが合っていれば、正しい音が演奏される。これをくり返せば、ちゃんと曲として聞こえるわけ。音符とボタンの対応は右下のとおり。白と青の音符はボタン、一番右の赤い音符はターンテーブルで入力しよう。



FREE ZONEとは？

ZONE内なら、いつスクラッチをキメても（＝ターンテーブルを回しても）GOODと判定される。ただし……（**写真参照**）。



▶オビ内の赤い音符のところでターンテーブルを回せばFREE ZONEでもGREATが出せる

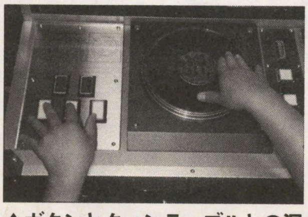
②グルーヴゲージに注目

ボタン＆ターンテーブルの入力タイミングは、1音ごとにGREAT、GOOD、BAD、POORの4段階で評価される（→**P.7**）。前者ふたつならグルーヴゲージが上がり、後者ふたつなら下がるのだ。曲終了時にゲージがレッドゾーンに達していれば、つぎのstageへ。

ワンポイント 手の配置はどれがベスト？

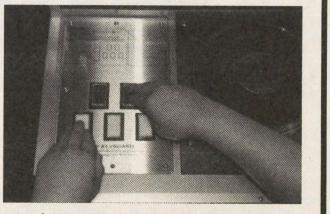
このゲームをプレイするうえで、意外に重要なのが、手の配置。どのボタンをどの手で押すかによって、難易度が大きく変わってくるからだ。現在、主流となっているのは右のふたつ。それぞれ一長一短があるので、自分がやりやすい方法を選ぼう。曲によって使いわけるのも手。

左ボタン右スクラッチ



▲ボタンとターンテーブルとの混合フレーズで威力を発揮

両手ボタン



▲ボタン押しが格段にラクだがとっさのスクラッチが大変

のDJシミュレーションだ！

鍵盤を模したボタンとターンテーブルを使って音楽を演奏する新感覚ゲーム『ビートマニア』。いままで指をくわえて見ていた人も、本書を読んでCOOLなDJの仲間入りだ！　（文／板場利光）

初心者から上級者まで楽しめる　プレイモードは3種類

PRACTICE

練習ステージ（操作方法の解説つき）と、『hip-hop』『reggae』の2曲がプレイできる。難易度が低くなっている（＝グルーヴゲージが上がりやすい）ので、初心者はまず、このモードで練習だ。

PRACTICE：DJ KONAMI から基本操作を習う
↓
hip-hop
↓
reggae
↓
GAME OVER

◀DJ KONAMIが操作方法を細かく教えてくれる。初心者も安心だ

NORMA

本作のメインモード。各stageに用意されている数曲のなかからひとつを選んでプレイし、それをクリアすることができればつぎのstageへ進める（最大4 stage）。PRACTICEやEXPERTとちがって、自分の好きな曲だけを演奏できるのがうれしい。また、NORMALでなければプレイできない曲もある（→P.4）ので、初心者から上級者まで、誰にでも楽しめるモードと言える。PRACTICEをクリアした人は、これを選ぼう。

stage 1 ※以下から1曲を選択	stage 2 ※以下から1曲を選択	stage 3 ※以下から1曲を選択	stage 4 ※以下から1曲を選択	
hip-hop	break-bts	DJ BATTLE	soul	GAME OVER
reggae	ballade	house	rave	
ambient	techno	MINIMAL TECHNO MIX	HOUSE SPILITUAL MIX	
REGGAE FUNKY MIX	HIP-HOP STREET MIX		ska	
	japanese hip-hop		DRUM'N BASS MIX	
	konamix		hardtekno	
			rave (2nd MIX)	

※ ▒▒ の曲は，前 stage で一定以上のスコアを獲得した場合に出現（下にあるものほど条件はきびしい）

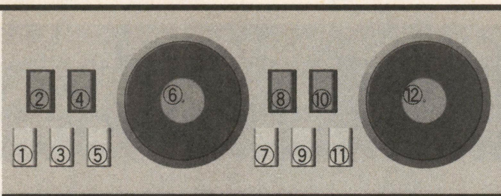
EXPERT

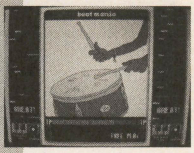
NORMALよりも1曲多い、計5曲を演奏することができるが、曲目と順番は最初から決まっている。コース内容は右のとおり。難易度の高い曲が含まれているうえに、グルーヴゲージの増減がキビしい（増加量が少なく、減少量が多い）ため、このモードを選ぶならば、最低でもNORMALをクリアできる腕前になっておきたい。

classic	techno	vocal
break-bts	techno	japanese hip-hop
techno	MINIMAL TECHNO MIX	REGGAE FUNKY MIX
soul	konamix	house
house	ambient	ska
rave	DRUM'N BASS MIX	ballade

DOUBLE PLAY

ひとりで1P側と2P側の両方を演奏するというマニア向けモードだ。1コインPLAYの場合は、2曲しか演奏できないが、クリアできなくても途中でゲーム・オーバーにならず、曲目も全19曲から好きなものが選べる。2コインPLAYでは、通常どおりにプレイモードが選べるが、いずれかの曲をクリアできなかった時点でゲーム・オーバー。





◀ふたりぶんの楽譜があるのにゲージはひとつ

【1コインPLAY】

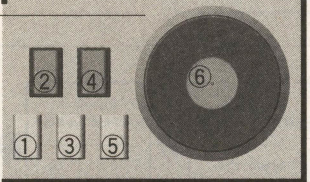
(1) 1プレイ分のコインを投入する。
(2) 「PUSH START BUTTON」と表示されたら、上図のボタン①③⑤(1P側の白鍵盤3つ)をすべて押しながら、1Pのスタートボタンを押す。
(3) 1Pのスタートボタンを押した直後に①③⑤から手を離し、すかさずボタン②④(1P側の黒鍵盤ふたつ)を押しっぱなしにする。成功すれば「DOUBLE PLAY」のタイトル画面が表示される。

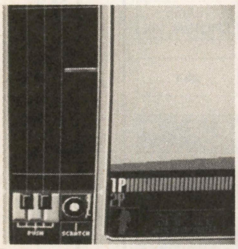
【2コインPLAY】

(1) 2プレイ分のコインを投入する。
(2) 「PUSH START BUTTON」と表示されたら、上図のボタン⑥⑧⑩(2P側の白鍵盤3つ)をすべて押しながら、2Pのスタートボタンを押す。
(3) 2Pのスタートボタンを押した直後に⑥⑧⑩から手を離し、すかさずボタン⑦⑨(2P側の黒鍵盤ふたつ)を押しっぱなしにする。

HIDDEN PLAY

楽譜の下半分(＝赤ラインと音符が重なる部分)を隠してプレイするモード。どれだけ楽譜を覚えているかがクリアのカギだ。





▲赤ラインの付近が黒いままで何も表示されない

【HIDDEN PLAY】

(1) 1プレイ分のコインを投入する。
(2) 「PUSH START BUTTON」と表示されたら、上図のボタン②④(1P側の黒鍵盤ふたつ)をすべて押しながら、1Por2Pのスタートボタンを押す。
(3) スタートボタンを押した直後に②④から手を離し、すかさずボタン①⑤(1P側の白鍵盤の両端ふたつ)を押しっぱなしにする。成功すれば「HIDDEN PLAY」のタイトル画面が表示される。

これが隠れ曲だ!

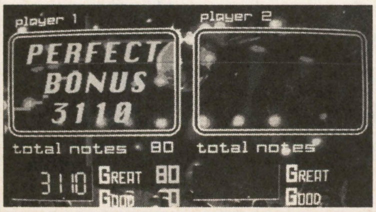
3つのプレイモードのうち、NORMALだけは「隠れ曲」が存在する。出現条件は、前のstageで一定以上の点数をとること……つまり、よりCOOLな演奏をキメればいいわけだ。「隠れ曲」のラインナップは下表のとおりだが、このなかでも『hardtekno』と『rave(2ndMIX)』は出現条件がキビしいために、一部では幻の曲とさえ言われている。これらの曲がクリアできれば、キミも上級者の仲間入りだ。

stage1	なし
stage2	japanese hip-pop, konamix
stage3	house, MINIMAL TECHNO MIX
stage4	DRUM'N BASS MIX, hardtekno, rave(2nd MIX)

※右にあるものほど出現条件がキビしい

スペシャルボーナスポイント

ひとつの曲で、すべての入力をGREATと評価された場合の点数は10万点(→**P.15**)。となると、NORMALでの最高得点は40万点……と思いきや、じつは右のようなボーナスが設定されているのだ。



◀とくにハイスコアを狙っていなくてもパーフェクトを達成すると気持ちいい。最初は『ambient』などで挑戦すべし

①ボーダーボーナス
グルーヴゲージがギリギリでクリア範囲に到達している(レッドゾーンが1メモリだけ表示されている)状態で曲をクリアすると、5730点のボーナス。

②パーフェクトボーナス
その曲のボタン&スクラッチの入力タイミングがすべて「GREAT」だった場合は、3110点のボーナス。音符と関係ないところで「POOR」を出してもかまわない。

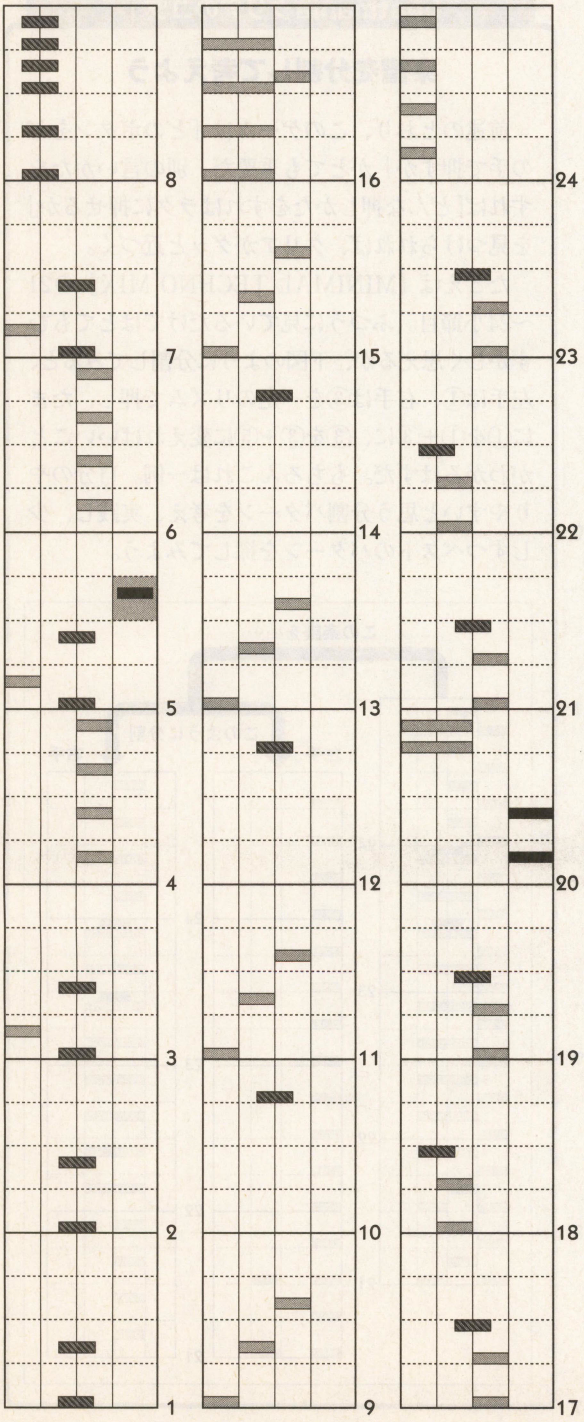
③ボーダー&パーフェクトボーナス
①と②の両方を満たせば11900点のボーナス。すべての音符で「GREAT」をマークしつつ、曲の終了寸前に音符と音符のあいだで関係ないボタンを押し、わざとPOORを出してグルーヴゲージを下げる……という方法を使うと、獲得しやすい。

hip-hop

●曲名：u gotta groove
●作曲：DJ nagreo

●bpm： 100→94→96
●音符数：80
●LEVEL：★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
stage 1	stage 1	—

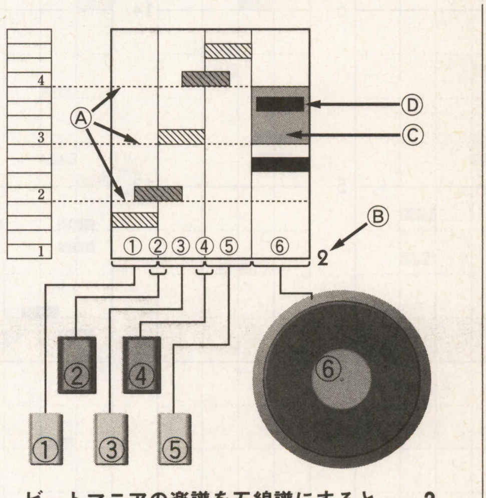


全19曲のなかでもっとも簡単であり、かつ『ビートマニア』の基本がすべてつめこまれている曲でもある。初心者はまず、この曲でミスをしない（＝BADまたはPOORを出さない）ことを目標にしてみよう。9、11、13、15小節目のフレーズは、③と⑤を押すタイミングが遅めなのに注意。16小節目は「タン、タン、タタン、タン」。①＋③から⑤へのつなぎを速くするのがコツだ。

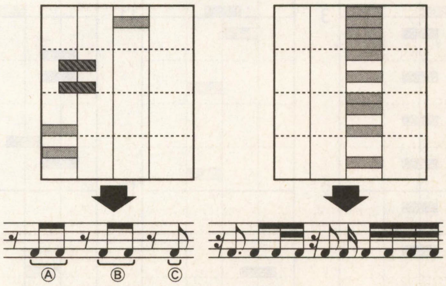
楽譜ページの見かた

『ビートマニア2ndMIX』の音符は、ゲーム画面では1小節（4拍）に最大32個の音符が入るサイズ（8分の1拍サイズ）で表示されている。しかし実際は、ある音符からつぎの音符までの間隔がもっとも短い場合でも4分の1拍（16分音符の長さ）で、『konami x』の23小節目などに見られる8分の1拍（32分音符の長さ）のズレは、内部的には、同じタイミング（＝同時押しでOK）と判定される。そのため本書では、実用性を考慮して、楽譜を4分の1拍単位で構成した。それ以外の部分に関しては、ゲーム画面で表示されるものとほぼ同じだ。なお、楽譜中の音符とボタン＆ターンテーブルの対応は下図のとおりで、解説文にてボタン＆ターンテーブルを指定するときは、図中の番号で表記している。楽譜中の特殊な表記の意味は以下のとおり。

Ⓐ…… 1拍（＝16分の4小節）の区切り。テンポを計るときの参考にしてほしい
Ⓑ…… 小節数。解説文でパートを指定するときは、すべて小節数で表記している
Ⓒ…… スクラッチのFREE ZONE（→P.2）
Ⓓ…… FREE ZONE内のGREATポイント（→P.2）



ビートマニアの楽譜を五線譜にすると……？



Ⓐのパートを①，Ⓑのパートを②，Ⓒのパートを⑤のボタンでそれぞれ入力する

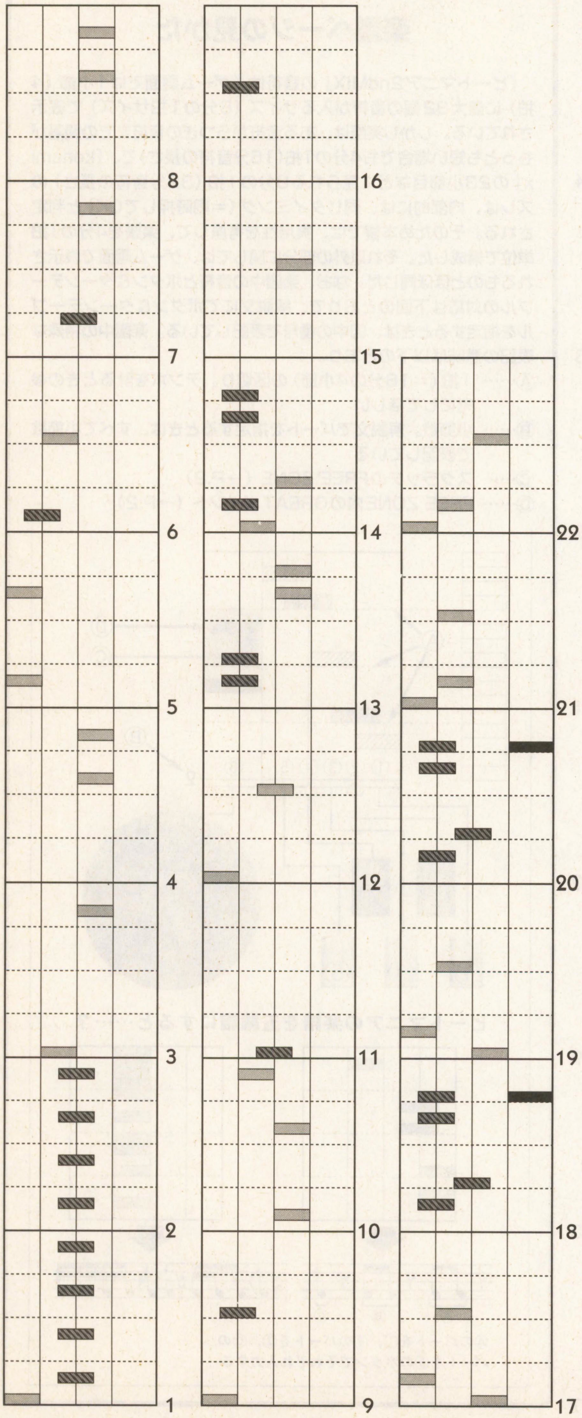
reggae

●曲名：jam jam reggae
●作曲：jam master'73

●bpm：　90
●音符数：62
●LEVEL：★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
stage 2	stage 1	

音符数が少ないうえにテンポも遅いので、押すボタンさえ迷わなければ簡単にクリアできるはず。注意すべきは、3〜4、7〜8、10小節目に出てくる「16分音符ぶんズレたタイミングの音符」。これを早く押しすぎないように。逆に、13〜20小節目の8分音符×2のフレーズはリズミカルに「タンタン」とボタンを押そう。18、20小節目のスクラッチは「タンタン」の2回目のタンと同時に。

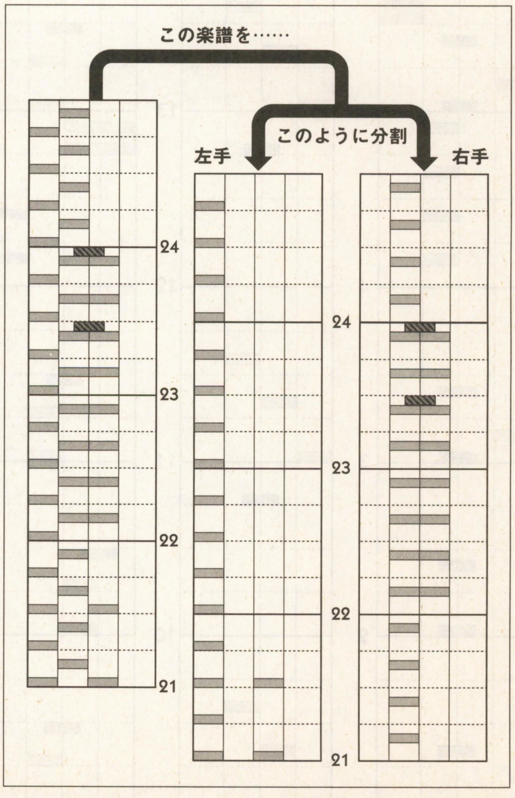


beatmaniaクリアのコツ①

楽譜を分割して考えよう

前述のとおり、このゲームは「どのボタンをどの手で押すか」がとても重要だ。別の言いかたをすれば「どんな押しかたをすればラクに押せるか」を見つけられれば、クリアがグッと近づく。

たとえば『MINIMAL TECHNO MIX』の21〜24小節目。ふつうに見ているだけではとてもむずかしく思えるが、下図のように分割してみると、左手は①、右手は③を一定のリズムで押し、たまに①を①＋③に、③を③＋⑤に変えればいいことがわかるはずだ。もちろんこれは一例。自分のやりやすいと思う分割パターンを考え、実践し、少しずつベストのパターンを探してみよう。



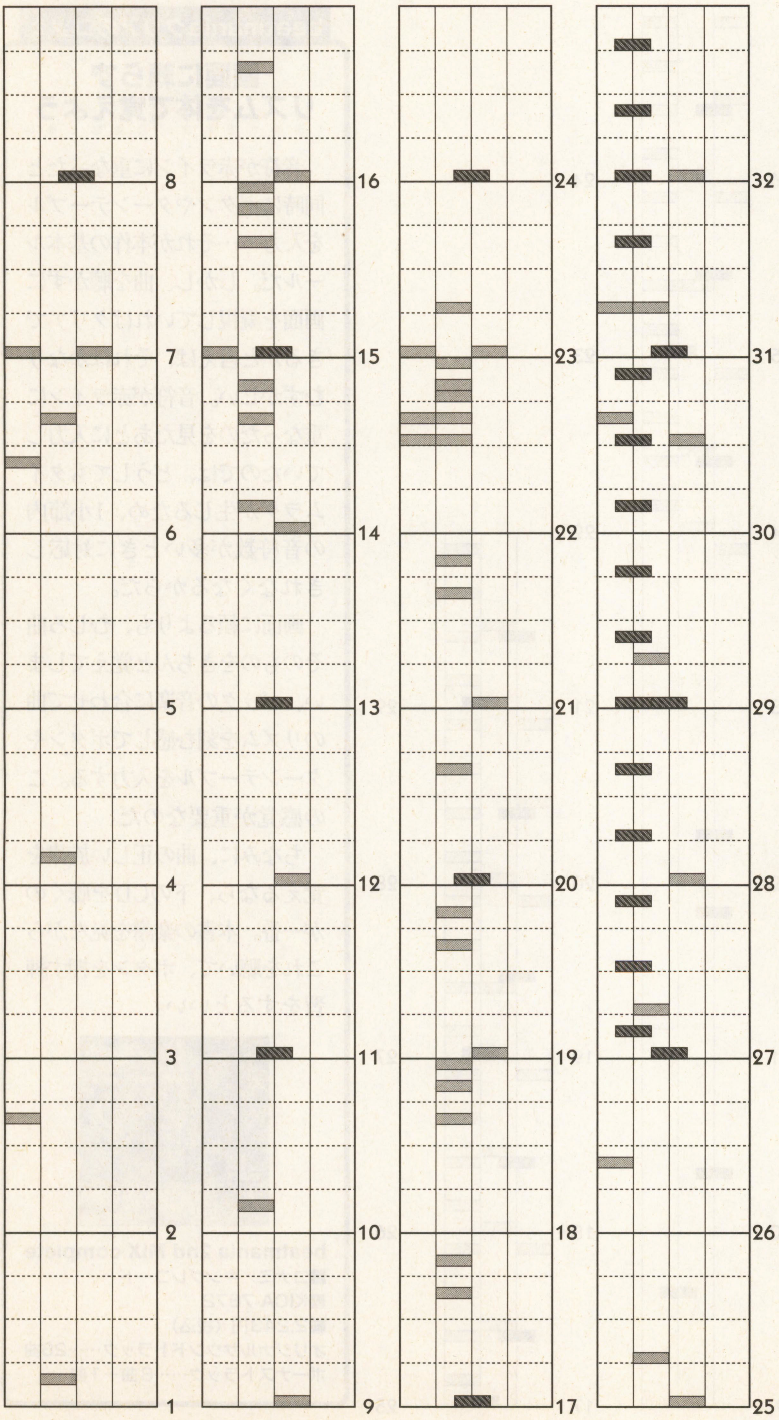
ambient

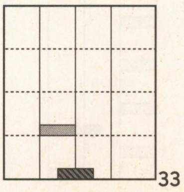
●曲名：Beginning of Life
●作曲：QUADRA

●bpm：　110
●音符数：80
●LEVEL：★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 1	techno-stage 4

『2ndMIX』で追加された曲のなかでは、もっとも難易度が低い。14小節目の「⑤③」のあとにある「③③」をはじめ、バウンスさせた（8分音符×2のうち、ふたつ目の8分音符をやや遅らせて演奏すること。シャッフルなどでよく見られる）音符が多いが、曲のテンポがさほど速くないので、目で音符を追いながら入力していってもクリアできるはずだ。





豆知識

入力の評価について

ボタン＆ターンテーブルを入力したときの評価は、音符と赤ラインが重なった瞬間をベストとして、タイミングがどれだけ合っていたかを示すものだ。ベスト、およびそれに近い状態ならばGREATで、タイミングが前後にズレていくにつれ、GOOD、BAD、POORと評価が下がる。当然、GREATが多いほどフレーズが美しく聞こえるし、グルーヴゲージも高くなるので、できるだけGREATを狙うようにしたい。

ちなみに「入力タイミングがどれぐらいズレると評価が下がるか」は、同じ曲のなかでも小節ごとに変わってくる。『hip-hop』や『techno』は全体的にGREATが出やすくなっているが、『ballade』や『DRUM 'N BASS MIX』は、判定のキビしい小節が多い。

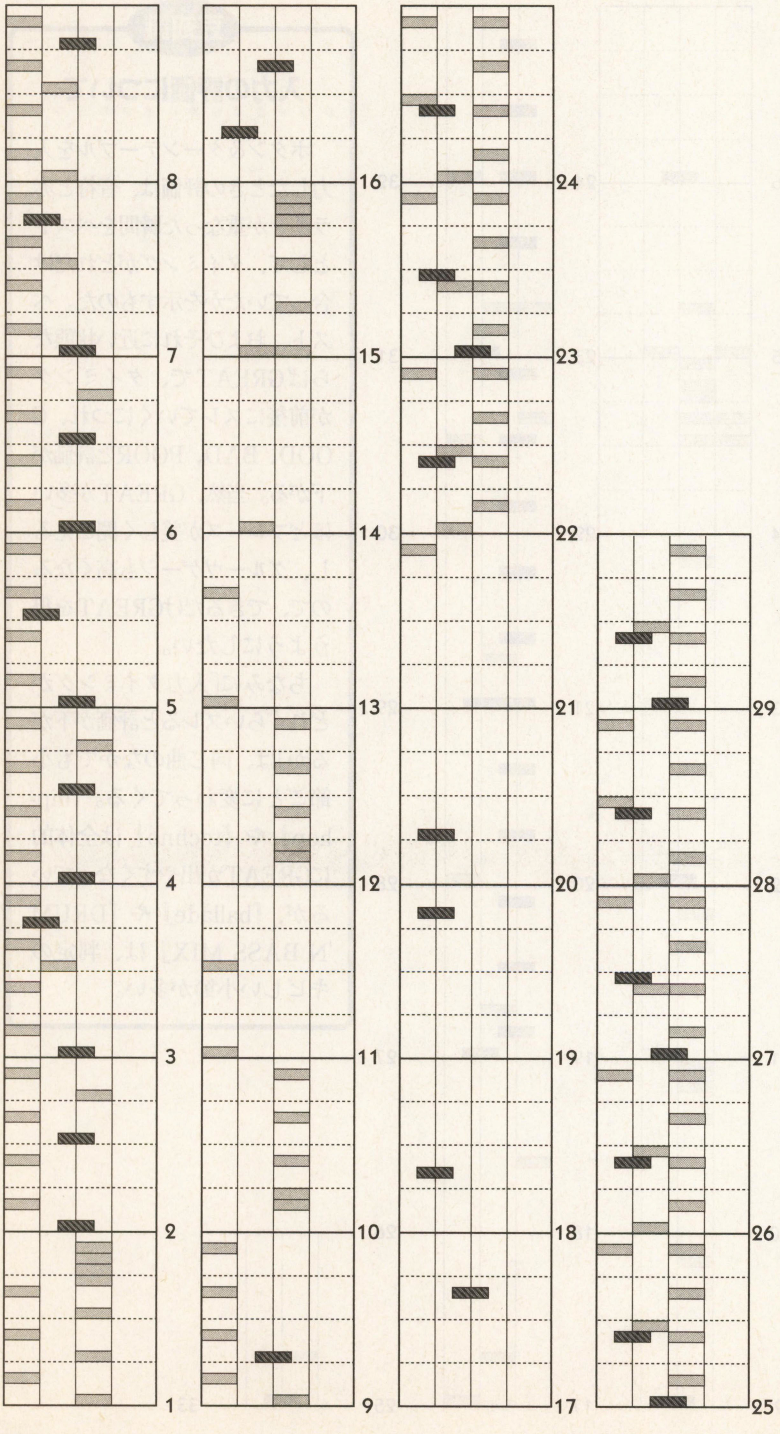
REGGAE FUNKY MIX

●曲名：jam jam reggae
"Funky Jam Cookie mix"
●作曲：Crunky Boy

●bpm：90
●音符数：157
●LEVEL：★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 1	vocal-stage 2

前半は「ズンチャッ、チャ、ズンチャ、ズンチャ」というリズムが基本。すべてを左手だけで押すのがむずかしいなら、①を押すときは左手を、そのほかのボタンは右手を使うようにすれば比較的簡単だ。21小節目からのリズムは「チャッチャッチャーッ、チャチャッチャー」。同時押し部分でどのボタンを押すかをしっかりと覚えれば、それほどむずかしくはない。



beatmaniaクリアのコツ②

画面に頼らず リズムを体で覚えよう

音符が赤ラインに重なったと同時にボタンやターンテーブルを入力……それが本作の基本ルールだ。しかし、曲を聴かずに画面を凝視していればクリアできるかと言えば、それはかなりむずかしい。音符が赤ラインに重なったのを見たあとに入力していたのでは、どうしてもタイムラグが生じるため、1小節内の音符数が多いときに対応しきれなくなるからだ。

画面に頼るよりも、むしろ曲そのものをきちんと覚えてしまい、バックの音楽に合わせて曲のリズムを刻む感じでボタンやターンテーブルを入力する。この感覚が重要なのだ。

ちなみに、曲の正しい旋律を覚えるなら、下のCDを聴くのが一番。本書の楽譜を見ながらこれを聴いて、ボタンを押す練習をするといい。

beatmania 2nd MIX complete
■コナミ／キングレコード
■KICA-7872
■2,243円（税込）
オリジナルサウンドトラック……26曲
ボーナストラック……8曲＋1曲

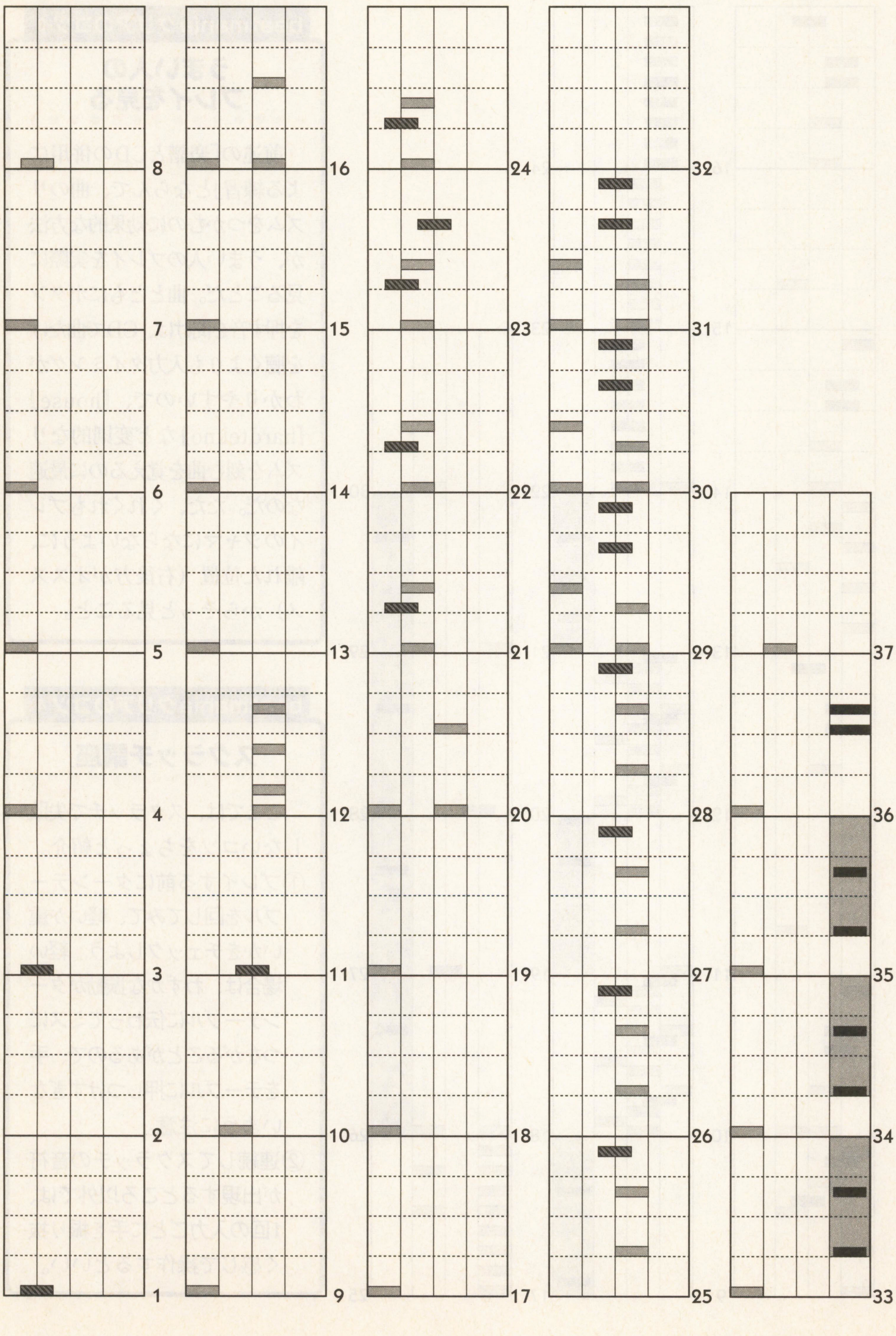
break-bts

●曲名：2 gorgeous 4 U
●作曲：prophet-31

●bpm：　150
●音符数：79
●LEVEL：★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 2	classic-stage 1

テンポがかなり速いものの、ボタンの組み合わせは簡単なものばかりなので、いかにリズムに乗りきれるかが勝負。12小節目は「チャチャン、チャッチャ」、21～24小節目は「チャッチャチャン」、25～28小節目は「ズンチャッ、チャッチャ（最初のズンは休符なので何も押さない）」、そして29～31小節目は「タン、タタン、チャッチャ」だ。



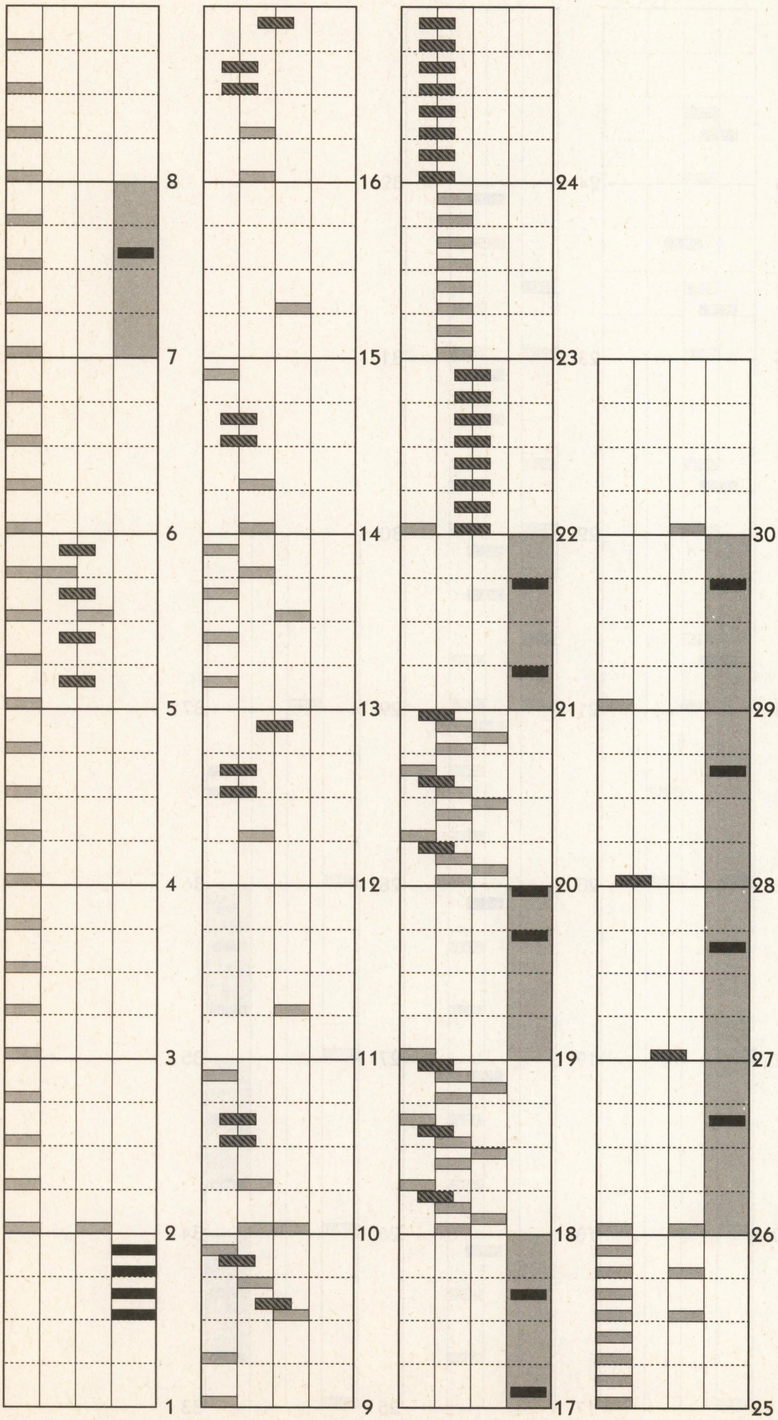
ballade

●曲名：Do you love me?
●作曲：reo-nagumo

●bpm: 100
●音符数：149
●LEVEL: ★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 2	vocal-stage 5

5小節目は、8分音符で「①④①④……」と刻むフレーズの変化型。①を左手で、④を右手で押すようにして、3回目の①を①+⑤に、4回目の①を①+③に変えよう。18＆20小節目の「③⑤③②①」は、③⑤③を右手で、②①を左手で押す方法が簡単だ。22〜30小節目でBADまたはPOORを出さなければ、それだけでグルーヴゲージが半分近く上がるので、クリア自体はラク。



beatmaniaクリアのコツ③

うまい人のプレイを見る

前述の「楽譜とCDの併用による練習」とならんで、曲のリズムをつかむのに効果的な方法が、うまい人のプレイを実際に見ることだ。曲とともにボタンを押す音を聞けば、CDで曲だけを聴くよりも入力タイミングがわかりやすいので、『house』『hardtekno』など変則的なリズムを刻む曲を覚えるのに最適なのだ。ただ、くれぐれもプレイのジャマにならないように、離れた位置（右後方がオススメ）からそっと見ること。

beatmaniaクリアのコツ④

スクラッチ講座

ここでは、スクラッチで失敗しないコツをちょっと紹介。

①プレイする前にターンテーブルを回してみて、軽いか重いかをチェックしよう。軽い場合は、わずかな振動がターンテーブルに伝わってミスにつながることがあるので、手をテーブルに押しつけすぎないように注意。

②連続してスクラッチの音符が出現するところ以外では、1回の入力ごとに手を振り抜く感じで操作するといい。

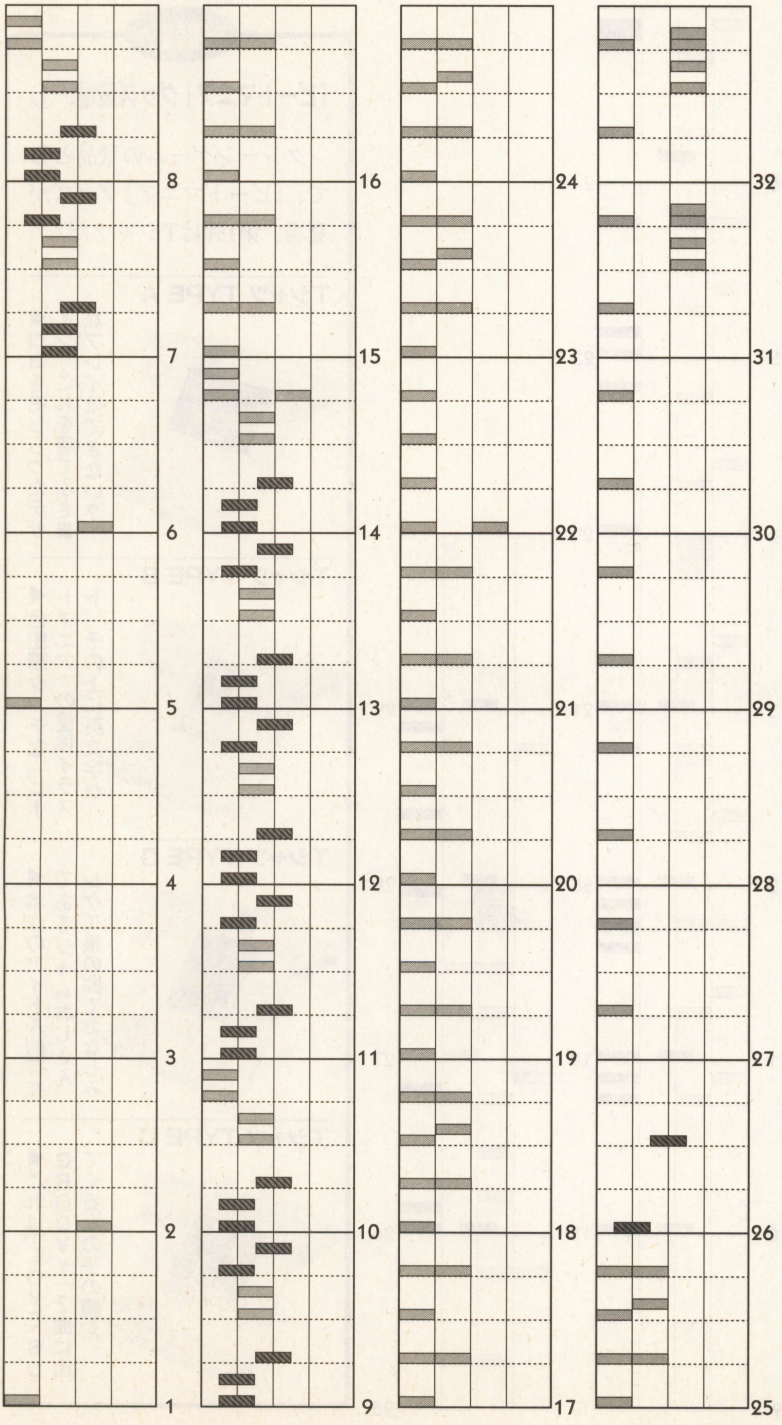
techno

●曲名：OVERDOSER (romo mix)
●作曲：MIRAK

●bpm：132
●音符数：164
●LEVEL：★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 2	classic-stage 2、techno-stage 1

音符数が多くてむずかしそうに見えるが、7～14小節目は「チャチャチャ、チャチャチャチャ」、15～30小節目はすなおな8ビートと、リズムはかなり規則的。押すボタンさえしっかり覚えておけば大丈夫だろう。31～34小節目は、⑤を右手で「タンタンタタン」のリズムで押し、3回目の⑤（タタンの「タ」）の部分で①を左手で押す……という方法を使うと失敗しにくい。

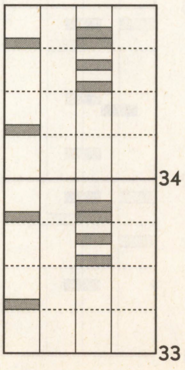


豆知識

『ビートマニア』と『2ndMIX』のちがい

『2ndMIX』は、前作からどこが変わっているのか。それを簡単に紹介しよう。

①曲数が7から19に増えた。
②PRACTICEモードの追加。
③曲によっては、スクラッチの回転方向で音色が変化。
④スクラッチのレスポンスが少し改善された。
⑤DJ BATTLEのシステムが変更された（→P.18）。
⑥EXPERTのランキング表が出るようになった。
⑦すべての音符でGREATを獲得した場合の点数（パーフェクトボーナスをのぞく）が、全曲一律で10万点に（前作では統一されていなかった）。



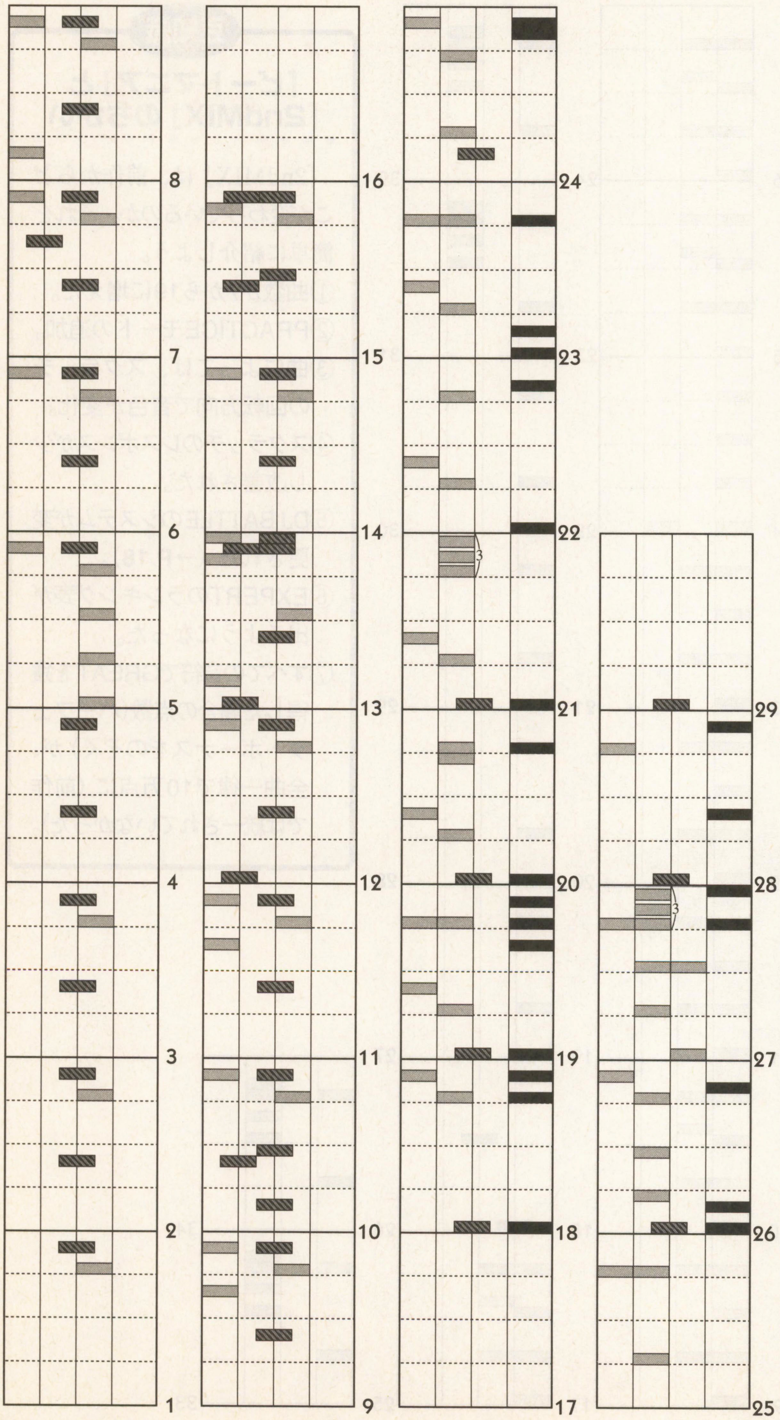
HIP-HOP STREET MIX

●曲名：u gotta groove "Triple Mazin Dub"
●作曲：DJ Mazinger

●bpm：94
●音符数：143
●LEVEL：★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
	stage 2	—

前半は「ズンチャ、ズンチャチャ（ズンは休符）」のリズムがつづく。15小節目までに出てくる①+④と②+④は、画面上では微妙に音符がズレて見えるが、同時押しでいい。21＆27小節目の4拍目は3連符となる。「ダダダン（ンは休符）」ではなく、やや遅めに「ダダダ」と入力しよう。スクラッチは、1回1回手をターンテーブルから離す感じで入力すると失敗しにくい。



速報！

『ビートマニア』グッズ登場！①

クレーンゲームの景品として、『ビートマニア』グッズが登場。第1弾はTシャツだ！

Tシャツ TYPE A

◀ロゴをあしらったデザイン。これを着てぶざまなプレイはできない？

Tシャツ TYPE B

◀色鉛筆タッチな『ビートマニア』の筐体イラスト。その上に英文字が

Tシャツ TYPE C

◀本作のアイドル的存在であるジャムおじさん。レゲエ系の曲でおなじみ

Tシャツ TYPE D

◀これは「LOVE SO GROOVY」2曲に出てくる女の子の顔だ

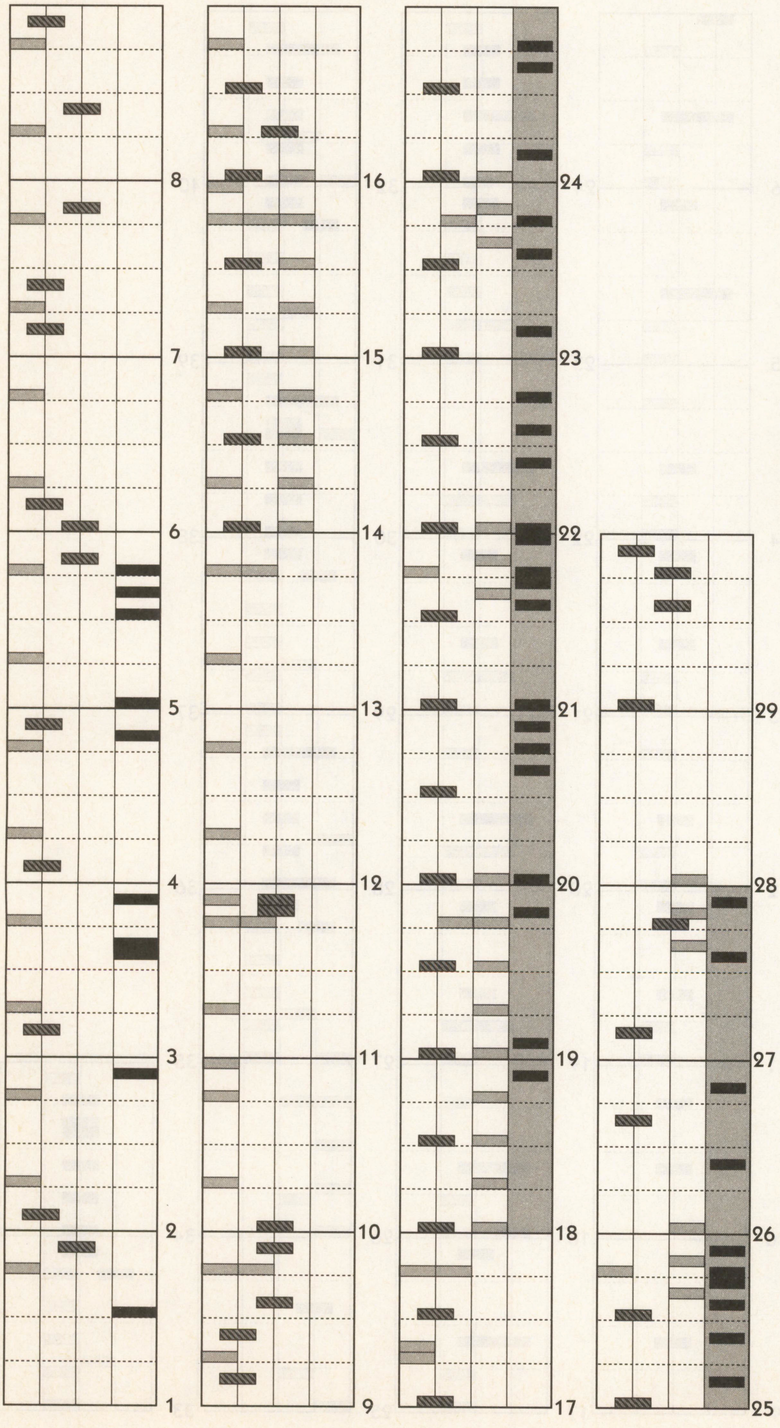
japanese hip-hop

●曲名：tokai
●作曲：DJ Mazinger
(performed by co-key)

●bpm：97
●音符数：139
●LEVEL：★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 2(隠し)	vocal-stage 1

18小節目以降は、ついFREE ZONEに気を取られがちだ。しかし、慣れないうちはボタンに集中し、余裕がある場所でスクラッチを入力するように。とりあえず、最初のうちは1小節につき1回入力するぐらいで練習するといい。21小節目以降のボタンのリズムは「ズンチャッズチャッ、チャー」。最初のふたつよりも、つぎのふたつのほうが間隔が短い点に注意。



速報！

『ビートマニア』グッズ登場！②

9月登場予定の第2弾景品を紹介しよう(前ページのTシャツはすでに登場ずみ)。

ボイスメモ

◀お気に入りのビートや恋人からのメッセージを録音しておこう。ケースはスケルトン仕様だ

DJネックホルダー

◀いま、スラッシャーやクラブキッズに大人気の首からぶら下げるタイプのキーホルダー

DJパスケース

▶首にぶら下げるパスケース。ストラップの長さが調節できて便利だ

DJバッグ

▲LPレコードがすっぽりと入る、薄型デザインのバッグ

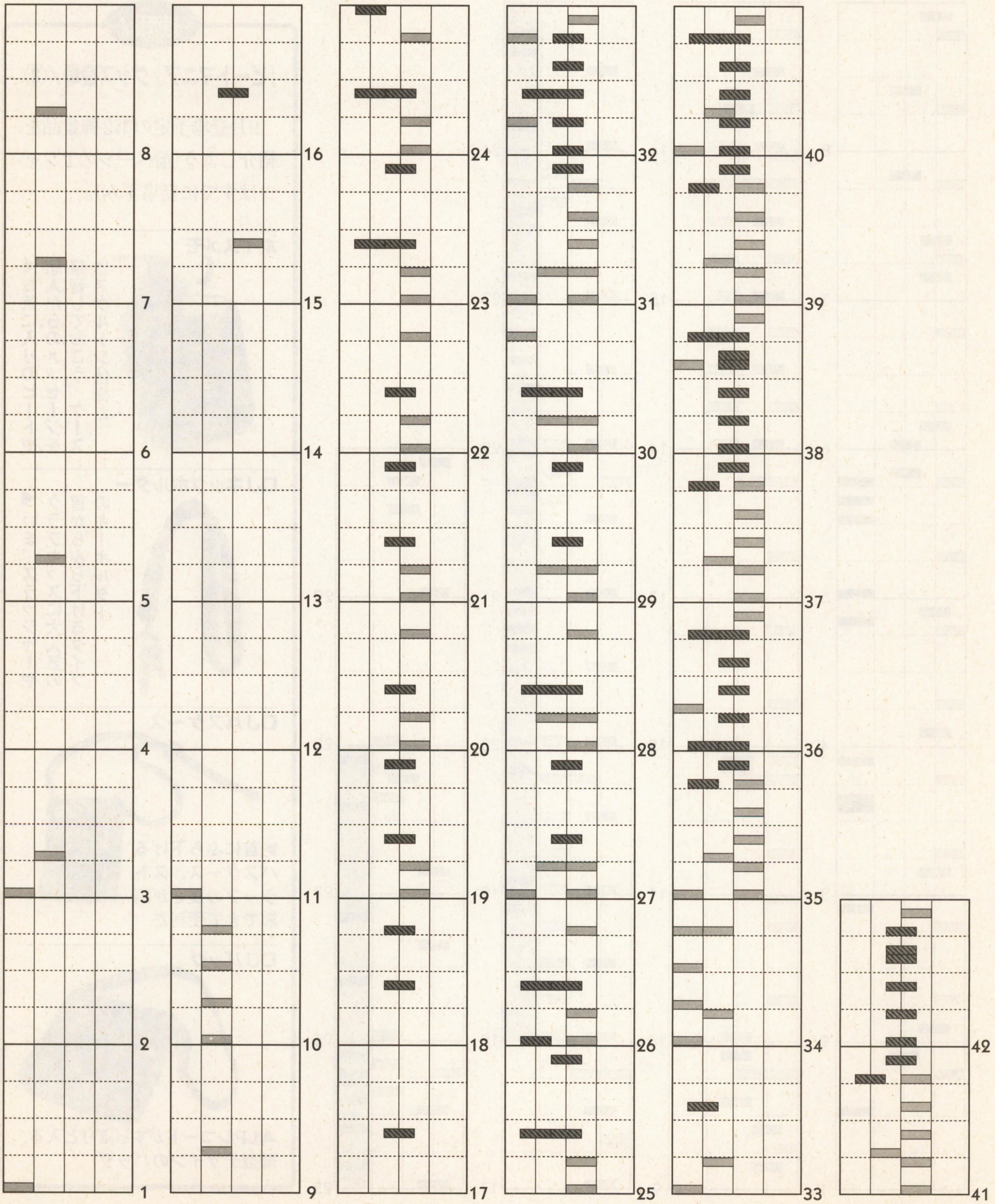
konamix

●曲名：Salamander Beat Crush MIX
●作曲：NITE SYSTEM

●bpm：134
●音符数：171
●LEVEL：★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 2（隠し）	techno-stage 3

押すボタンがめまぐるしく変わる、難易度の高い曲。しかし、リズムの基本的なバリエーションはふたつ（19～30小節目のパターンと31～42小節目のパターン）しかない。各音符を、右と左のどちらの手で押すかを研究して、それを体で覚えよう。なお、「楽譜の見かた」でも解説したが、23小節目以降の微妙な音符のズレは、すべて本書の楽譜どおり（同時押し）でOK。



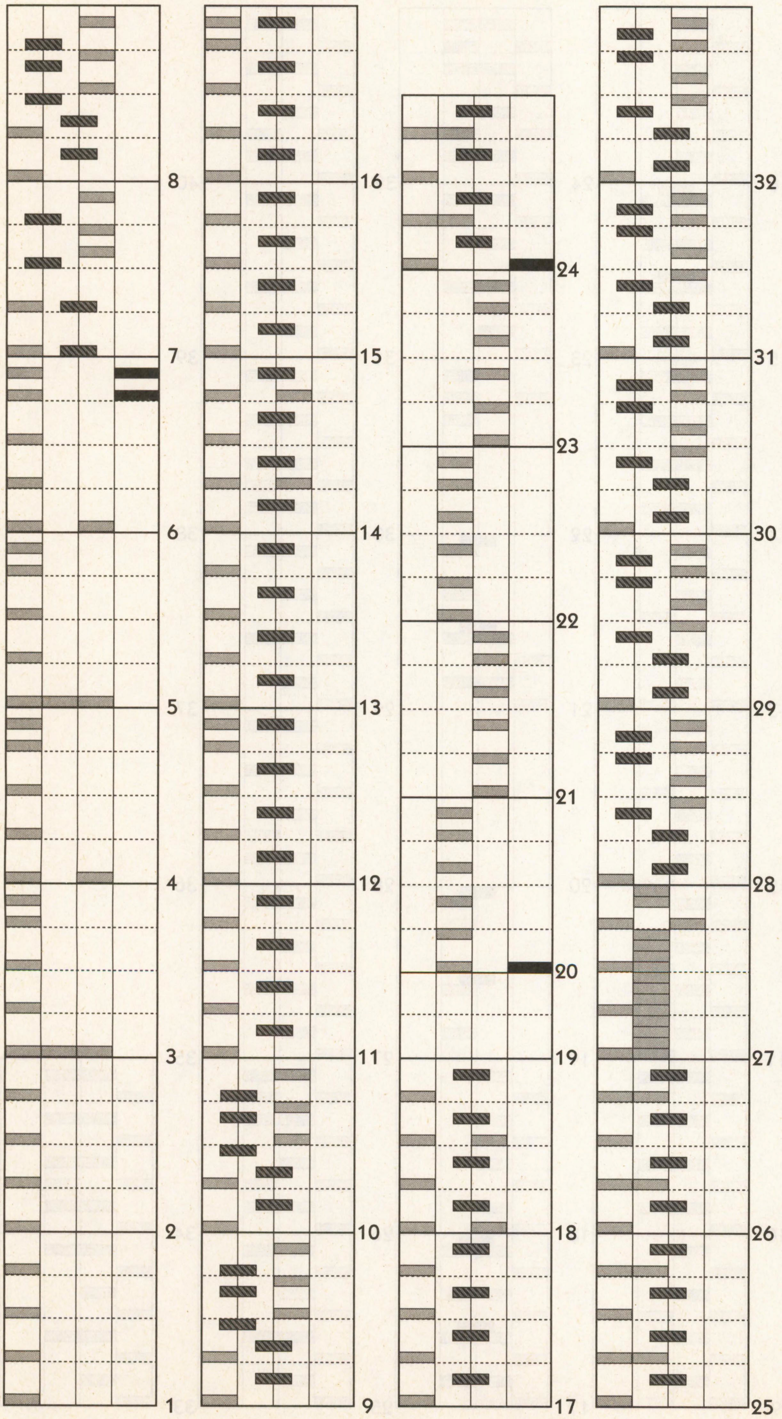
house

●曲名：20,november (single mix)
●作曲：DJ nagreo

●bpm：　130
●音符数：301
●LEVEL：★★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 3（隠し）	classic-stage 4、vocal-stage 3

ピアノのフレーズは、どれも同じリズムに見えて微妙にちがうので注意。7小節目は「ターンターン、ズチャッチャズッチャ」。8〜10小節目は「ズッチャ、ズチャ、ズチャッズチャズッチャ」。28〜35小節目は「ズチャーンチャ、ズチャッチャッ、ズチャズチャ」だ。27小節目は、③を右手で連打しつつ①（①+⑤）を左手で押す。リズムは「ダダダダ、ダダダダ、ダダダダ、ダッダダ」。



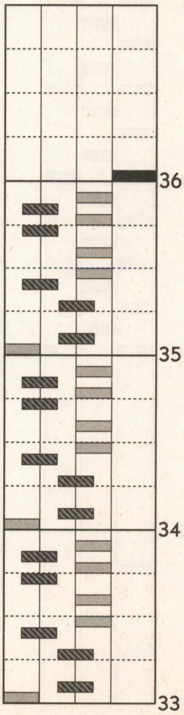
豆知識

得点システム

どの曲も、すべての音符でGREATを獲得した場合の点数が10万点で、GREATひとつの点数は10万をその曲のすべての音符数で割った数、GOODひとつの点数はGREATの5分の1（ただし小数点以下は非表示）。

例：ambientの場合

全音符数……80
ALL GREAT時の点数
（パーフェクトボーナスをのぞく）
……100000
GREATひとつの点数
…… 100000÷80 ＝ 1250
GOODひとつの点数
…… 1250÷5 ＝ 250



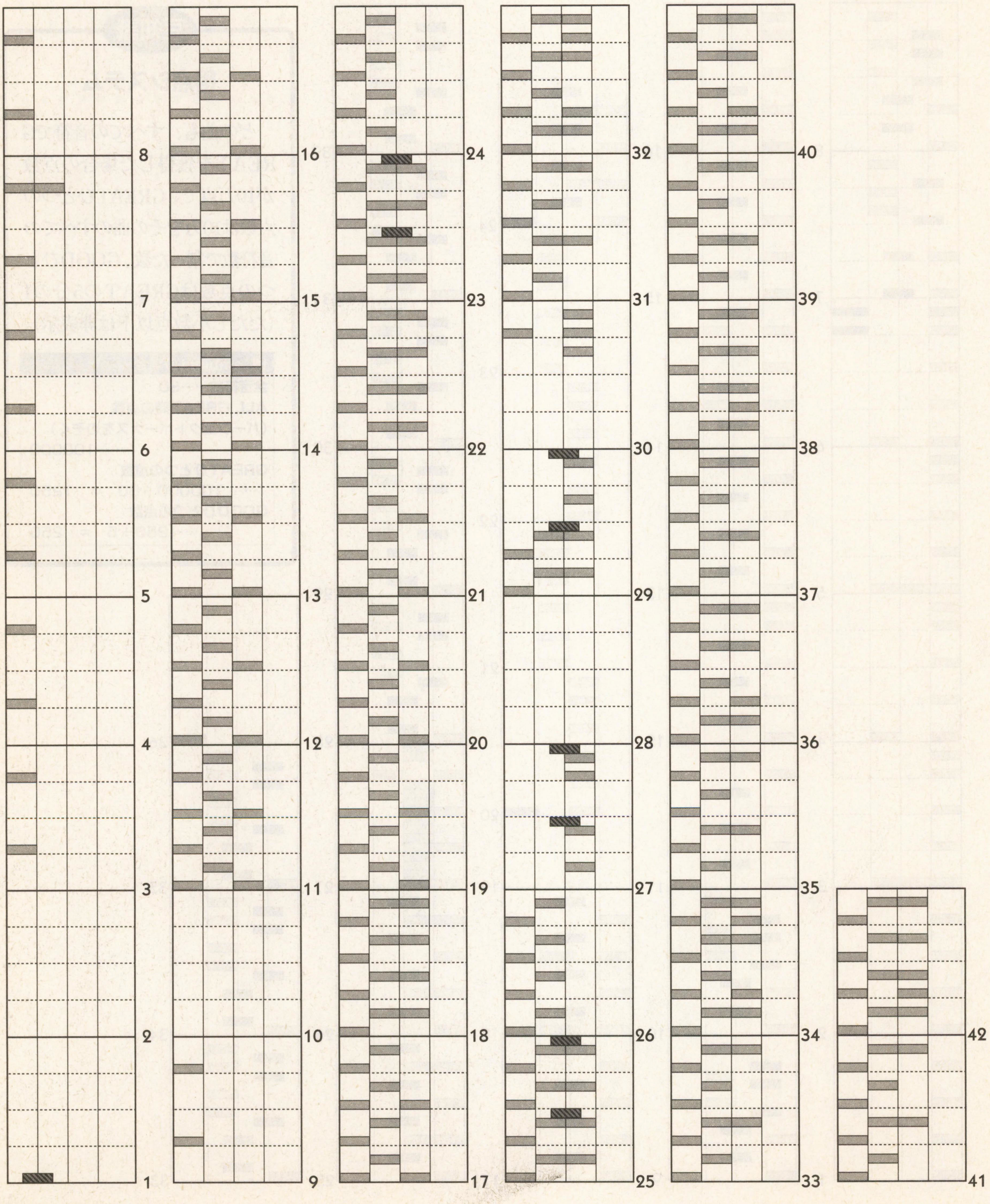
MINIMAL TECHNO MIX

●曲名：OVERDOSER（Driving Dub mix）
●作曲：QUADRA

●bpm：138
●音符数：340
●LEVEL：★★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 3（隠し）	techno-stage 2

リズムはほぼ一定なので、迷うことはないはずだ。問題はどのボタンをどの手で押すかだが、考えられるパターンは以下の3つ。
(A) ①を左手で、そのほかを右手で押す。
(B) ①と①＋⑤は左手で、そのほかを右手で押す。
(C)「①③①③……」と左手で刻みつつ、④と⑤を右手で押す。
──これらのなかから、もっともやりやすいものを選ぼう。



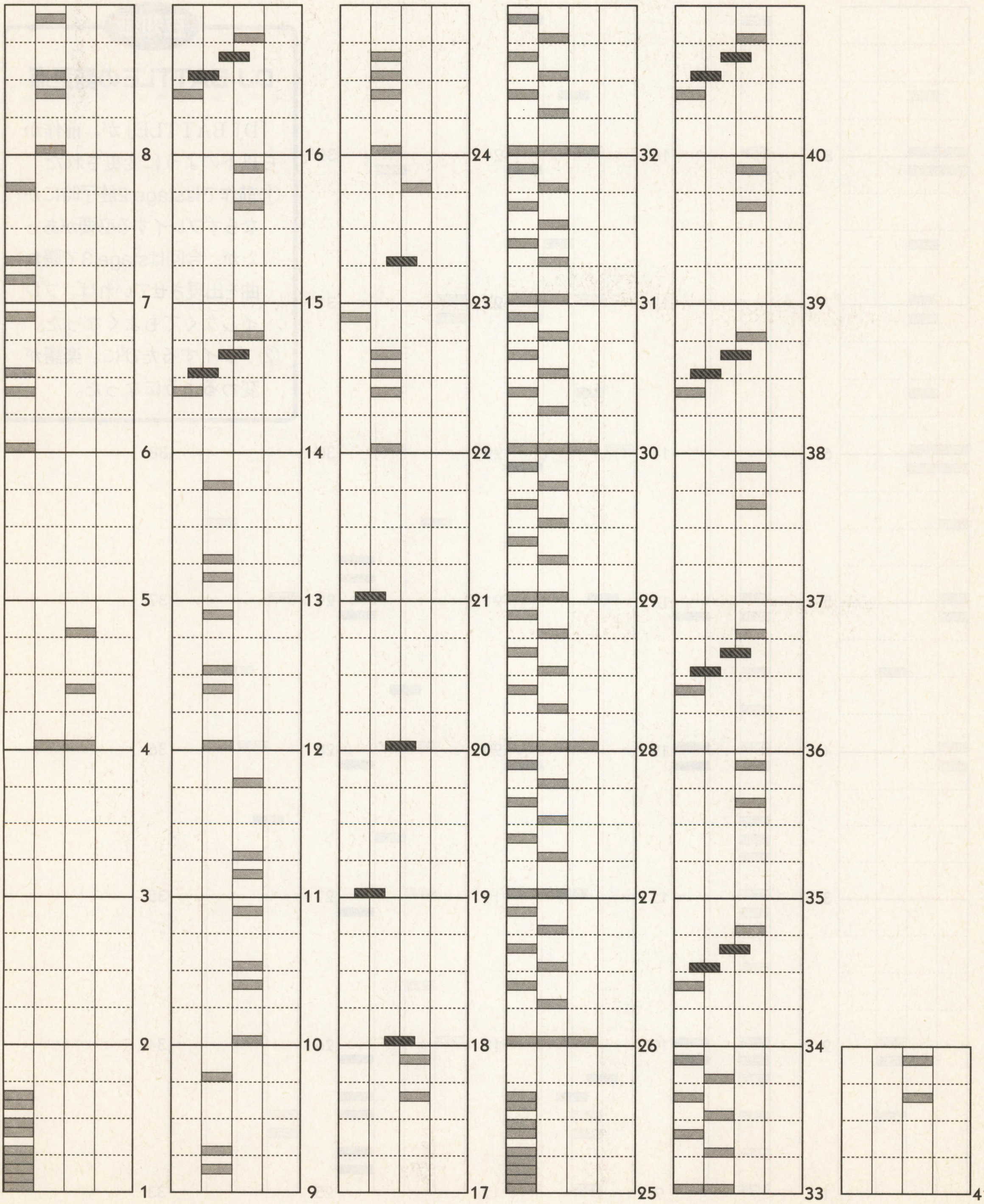
soul

●曲名：LOVE SO GROOVY
●作曲：LOVEMINTS

●bpm：　141
●音符数：169
●LEVEL：★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 4	classic-stage 3

前半は音符数が少ないため、ついスローな曲だとカンちがいしやすいが、じつはテンポは速め。これを忘れていると、26〜33小節目の「ズン、ダダダダダダ（ズンは同時押し部分）」とリズムを刻むところで入力が遅れがちになり、BADやPOORの山を築くことになるので注意。逆に、ここが完璧にこなせれば、前半でグルーヴゲージが減っていてもレッドゾーンまで復帰させられる。



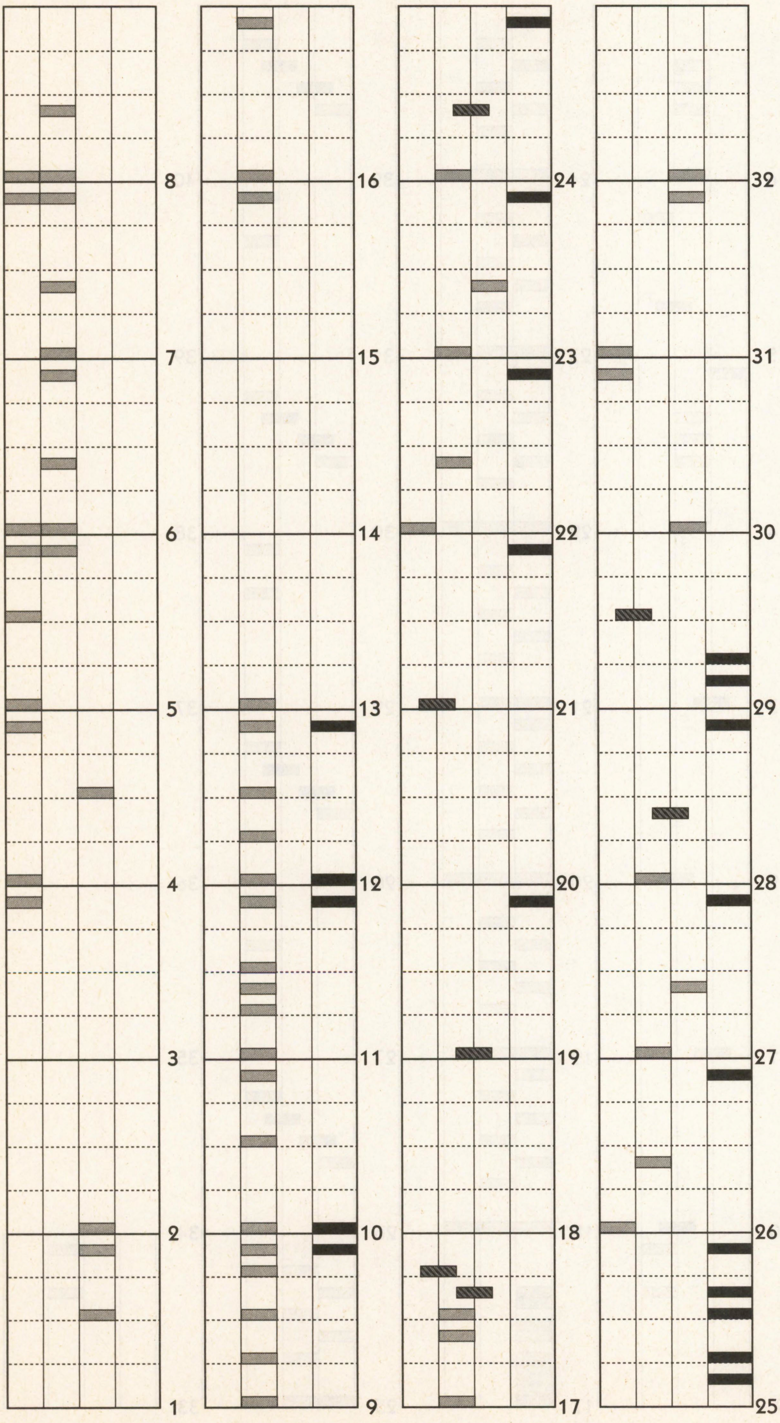
rave

●曲名：e-motion
●作曲：e.o.s

●bpm： 145→140
●音符数：96
●LEVEL：★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 4	classic-stage 5

フレーズはそれほどむずかしくないが、音符数が少ないため、いったんグルーヴゲージが下がると、レッドゾーンまで復帰させるのがツラい。いかに正確なタイミングで入力できるかを試される曲だ。ちなみに22〜24小節目と26〜29小節目のリズムは「ターンターン、チャ（最後のチャがスクラッチ）」。24〜25小節目のスクラッチは「チャッ、チャチャッ、チャチャッ、チャッ」。



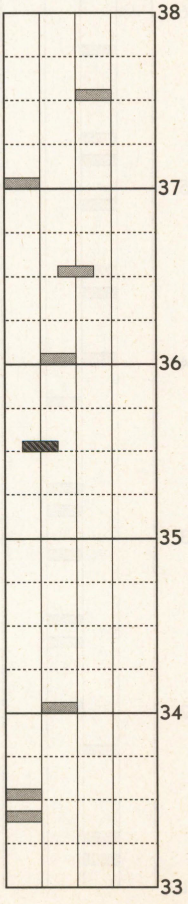
豆知識

DJ BATTLEの変更点

『DJ BATTLE』が、前作から以下のように変更された。

①前作ではstage 2終了時にかならずプレイする必要があったが、今回はstage 3で隠れ曲を出現させていれば、プレイしなくてもよくなった。

②プレイするたびに、楽譜が変わるようになった。



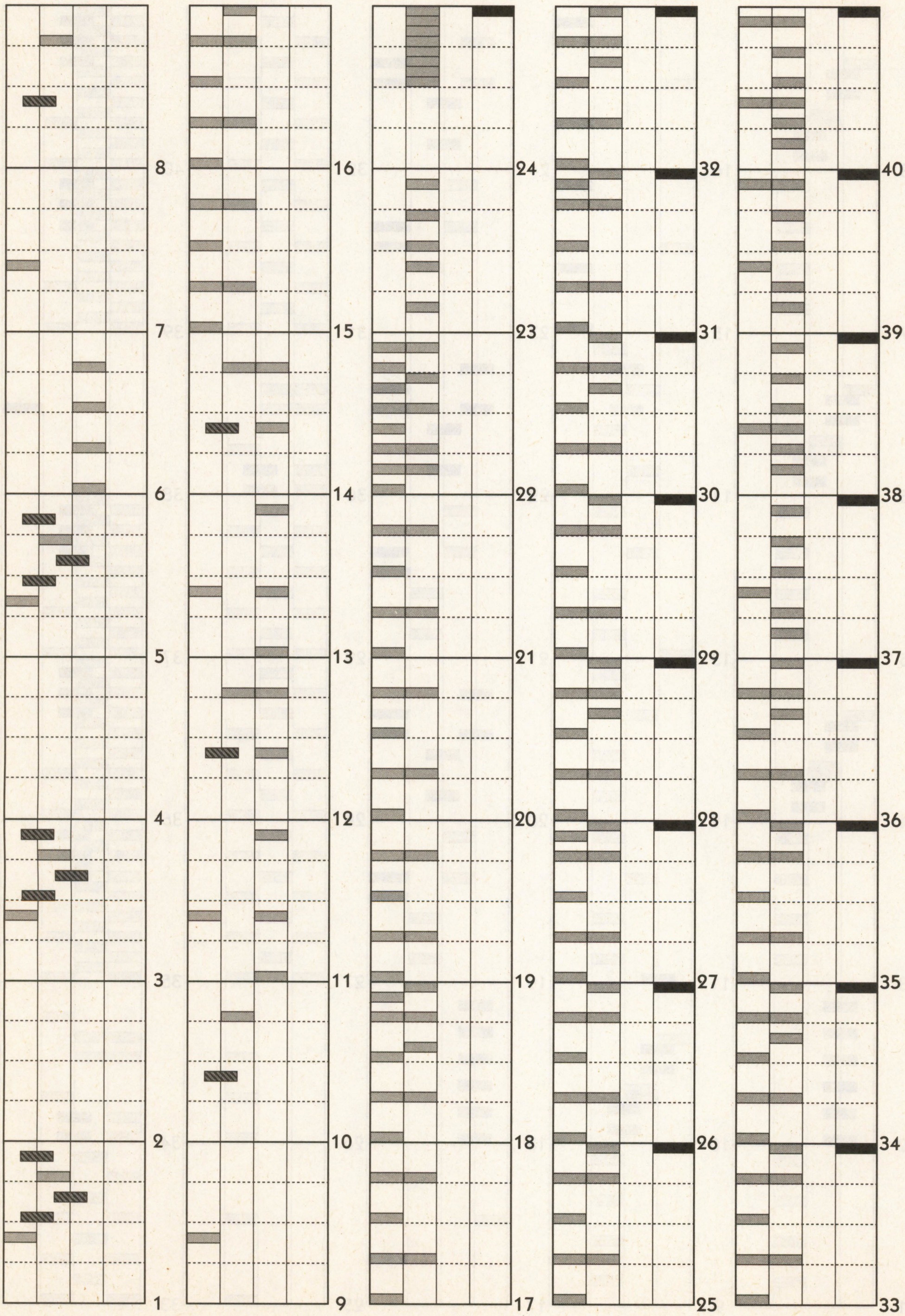
HOUSE SPILITUAL MIX

●曲名：LOVE SO GROOVY "Nite's After Luv mix"
●作曲：NITE SYSTEM

●bpm：131
●音符数：249
●LEVEL：★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 4	—

序盤をのぞけば、使うボタンは①と③のふたつだけ。リズムも注意すべきものは「ズン、チャ、ズン、チャーッチャ」と「ズン、チャ、ズッチャッチャーッチャ」ぐらいなので、比較的簡単な曲のように思える。しかし、後半はボタンとターンテーブルの混合フレーズになっているうえ、音符の間隔が短く、入力タイミングがむずかしい。手の配置が「両手ボタン」だとツラいかも。



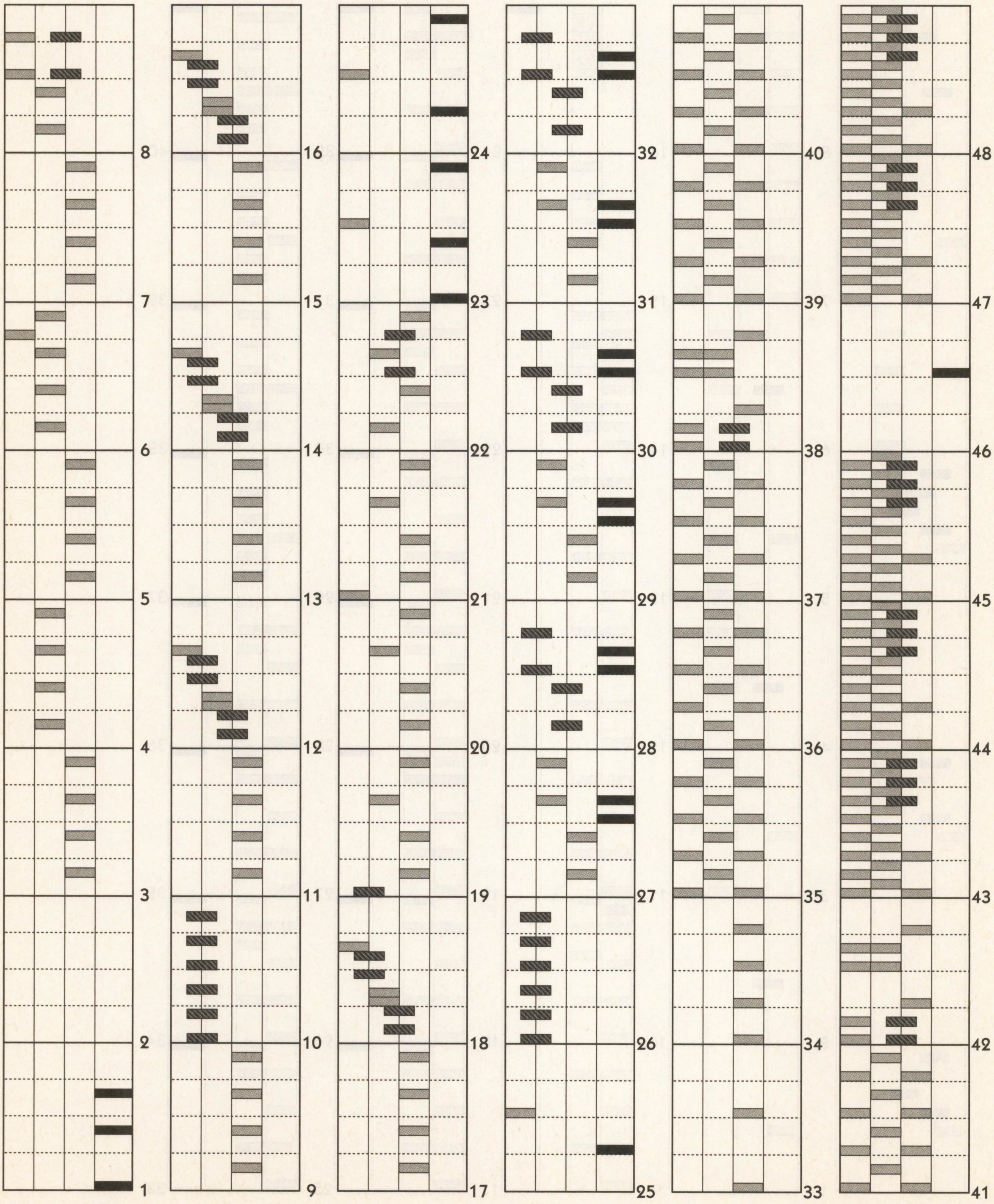
ska

●曲名：SKA a go go
●作曲：THE BALD HEADS

●bpm：160→144→160
●音符数：359
●LEVEL：★★★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 4	vocal-stage 4

10、26小節目は3連符×2。「タタタン、タタタン」ではない点に注意しよう。12、14、16、18小節目は最初の④④を心持ち遅めに押すとちょうどいい。27～32小節目のボタンのリズムは、7～8小節目と同じ。43～48小節目は「①③①③……」の連打を左手で刻みつつ、右手で④と⑤を「チャッ、チャッ、ズチャチャチャチャ（ズは休符）」と押す方法が、比較的簡単だ。



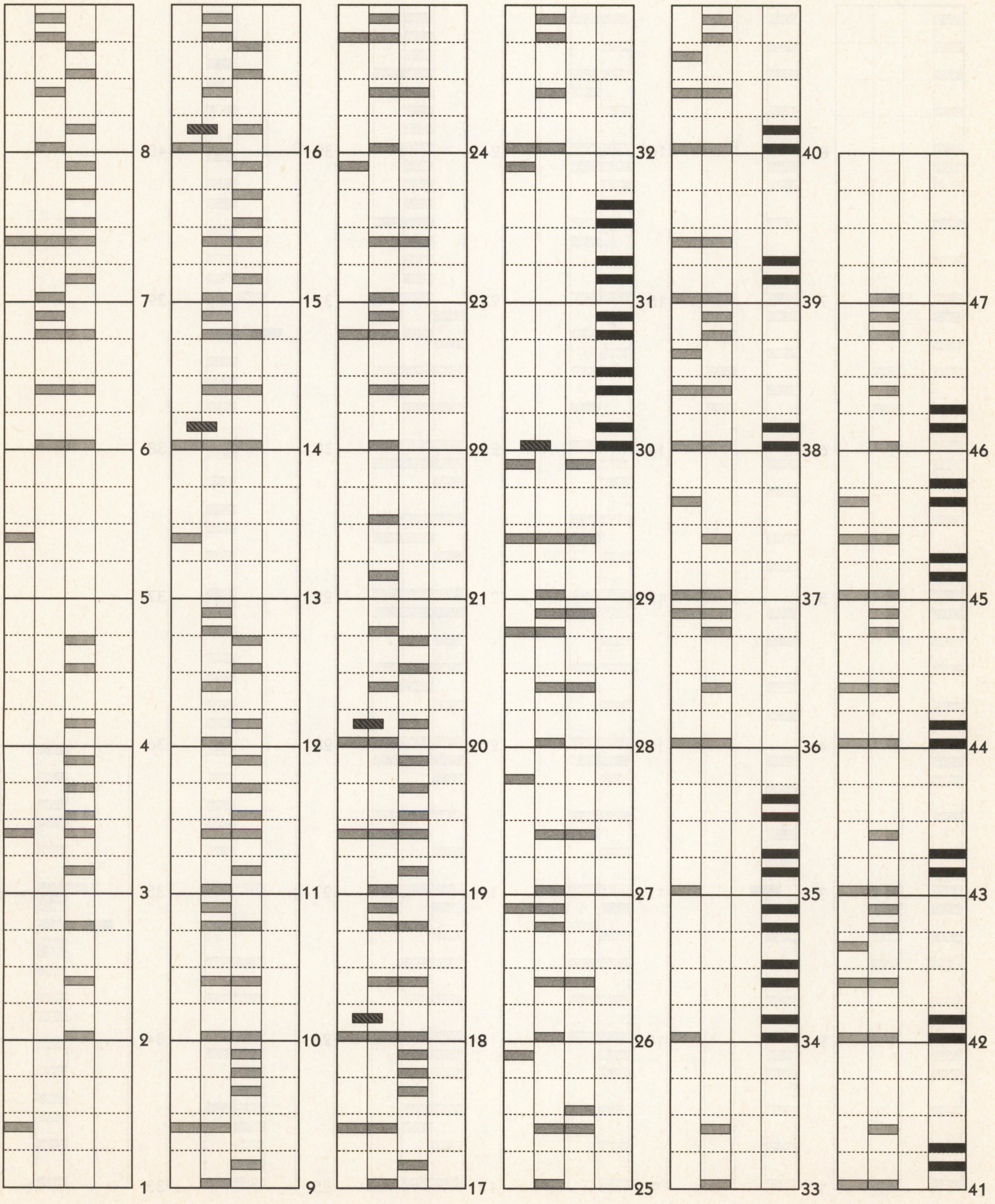
DRUM'N BASS MIX

●曲名：Deep Clear Eyes
●作曲：QUADRA

●bpm:　155
●音符数：276
●LEVEL：★★★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 4(隠し)	techno-stage 5

前半はボタンのみでリズムを刻んでいく。6〜9小節目のリズムを覚えてしまえば、比較的簡単に切り抜けられるはずだ。30小節目以降はボタンとターンテーブルの混合フレーズ。リズムは38〜39小節目の「タ（チャ）、タン、タタタタ（チャチャ）タン」が基本型で、タの部分でボタン(ひとつ目だけはターンテーブルと同時入力)を、チャの部分でターンテーブルを入力すればOK。



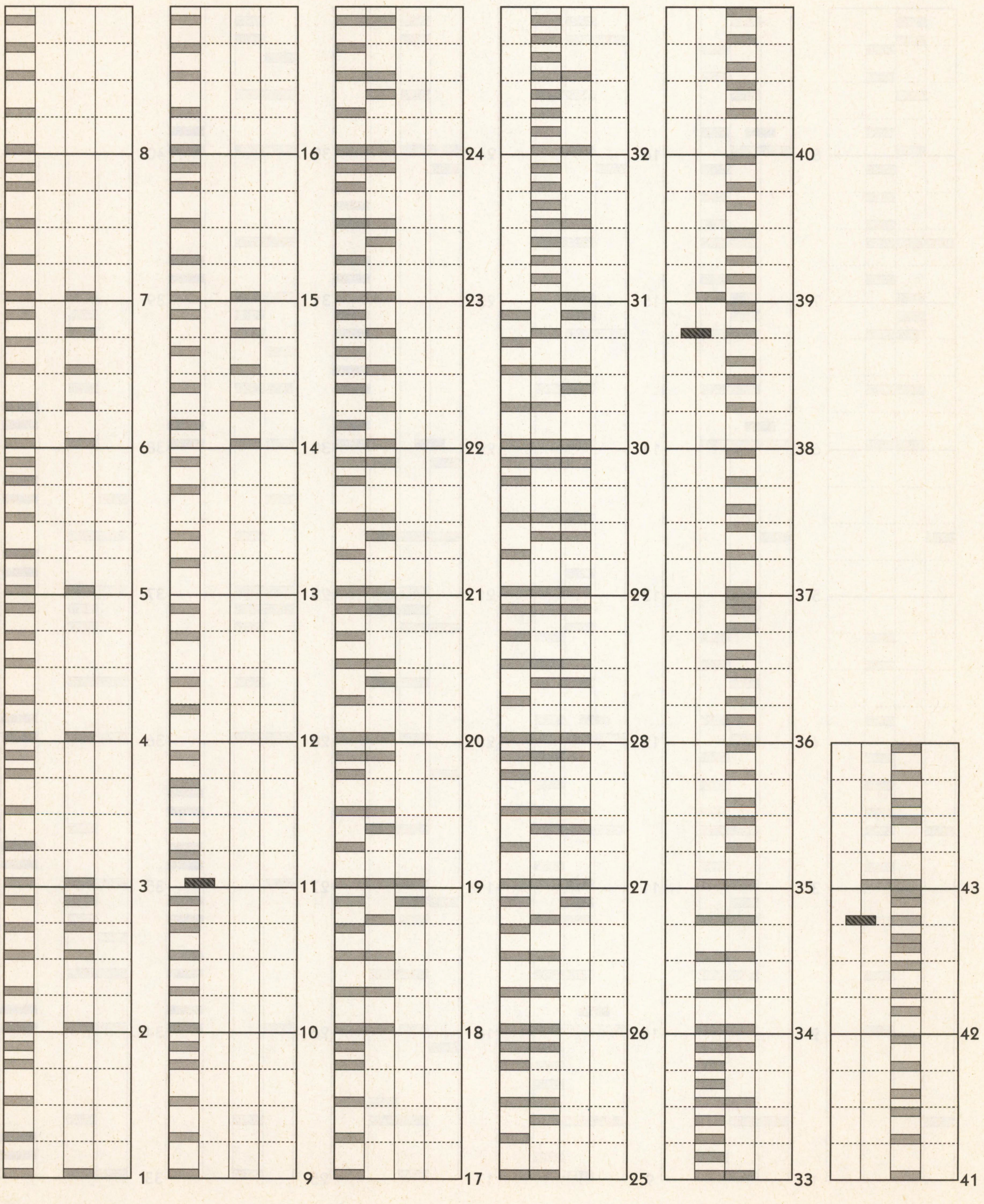
hardtekno

●曲名：Acid Bomb
●作曲：DJ FX

●bpm: 140
●音符数：334
●LEVEL: ★★★★★★

PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 4（隠し）	—

黒鍵盤（②④）がほとんどなく、スクラッチにいたってはゼロなので、ボタンを押すこと自体はむずかしくない。いかにリズムに乗りきれるかが勝負だ。なお、序盤は1～2小節目のパターン、中盤は19～20小節目のパターン、終盤は35～36小節目のパターンが基本型になっている。この3つのリズムを覚えるだけで、クリアがグッと近づいてくるはずだ。



rave（2nd MIX）

●曲名：e-motion（2nd MIX）
●作曲：e.o.s

●bpm：　145→140
●音符数：148
●LEVEL：？

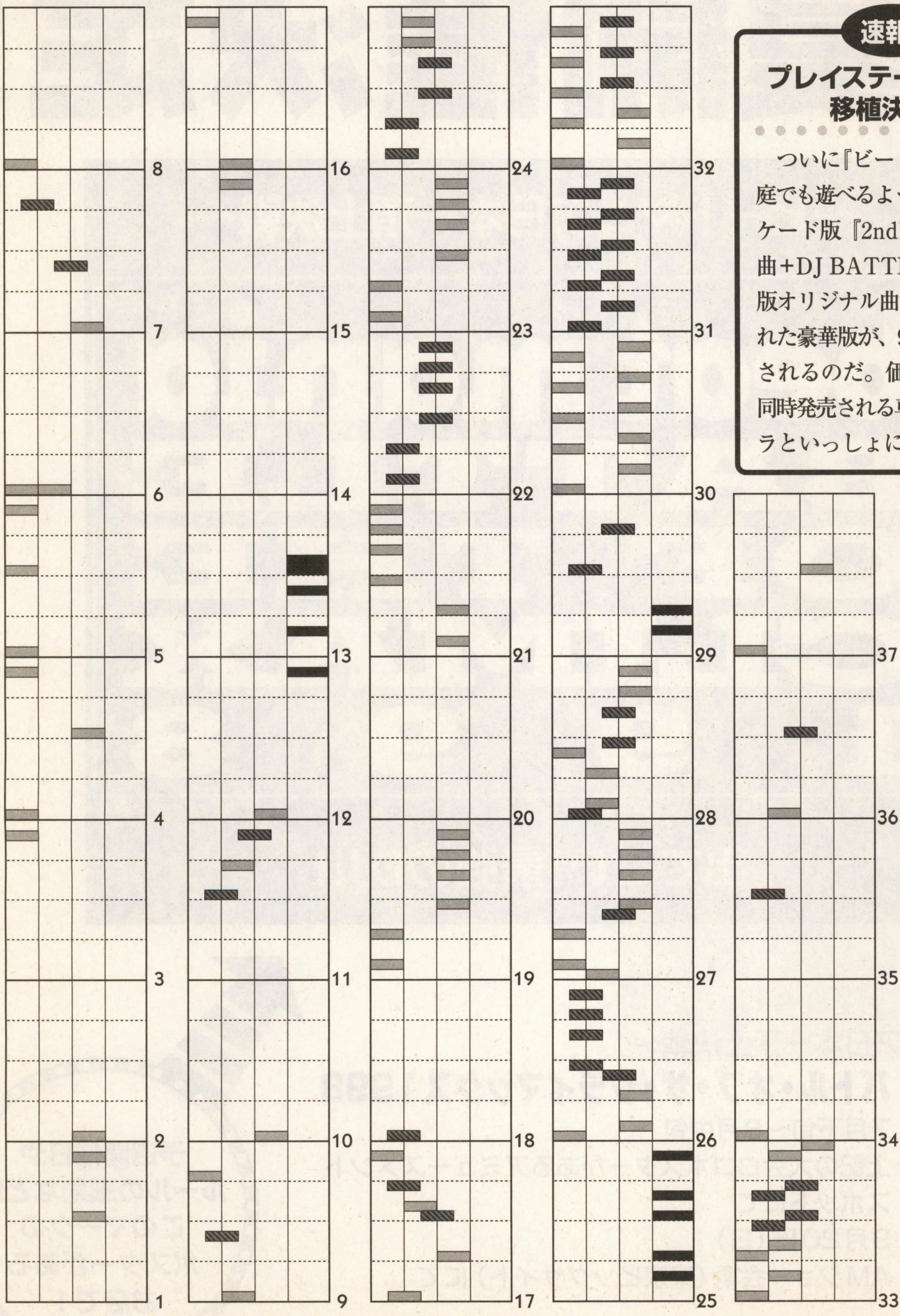
PRACTICE	NORMAL	EXPERT
—	stage 4（隠し）	—

曲そのものはraveと同じだが、演奏するパートが異なる。19〜24小節目は「タンタンタン、タタタ」。26〜28小節目は19〜24小節目の応用で、ひとつ目と3つ目の「タン」を「タタン」にすればいい。そして30〜32小節目は「タンタンズチャッズチャッズチャッズチャッ」。最初のふたつだけが8分音符×2、残りは16分音符×2＋16分休符と覚えておこう。

速報！

プレイステーションに移植決定！

ついに『ビートマニア』が家庭でも遊べるようになる。アーケード版『2ndMIX』の全19曲＋DJ BATTLEに加え、PS版オリジナル曲が8曲も収録された豪華版が、9月24日に発売されるのだ。価格は5800円。同時発売される専用コントローラといっしょに買おう！



告知

コナミオフィシャルの ビートマニア全国大会

今夏開催決定！

～ビートマニア日本一頂上決戦～

beat mania BATTLE OF THE CLIMAX 1998

出てこい！最強のDJ!!

～ビートマニア日本一頂上決戦～

ビートマニア バトル・オブ・ザ・クライマックス1998

予選：7月下旬～8月中旬
上記の大会ロゴポスターがあるアミューズメントスポットにて

頂上戦（本戦）：9月20日（日）
AMショー会場（東京ビッグサイト）にて

予選開催日やルールの細則などはこのマークのポスターがあるお店で！

問い合わせ先：コナミ（株）03-3432-5787

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●6月第1週（6月1日付）
64位　Message／片桐彩子（コナミ／キングレコード）／4,620枚
72位　ときめきメモリアル　虹色の青春forever vol.5
（コナミ／キングレコード）／4,050枚
86位　スーパーロボット大戦F完結編　アレンジコレクションSILVER
（ファーストスマイル・エンターテインメント）／3,260枚
89位　グランツーリスモ　オリジナル・ゲームサウンドトラック
（ソニーレコード）／3,170枚
●6月第2週（6月8日付）
チャート・インなし
●6月第3週（6月15日付）
チャート・インなし
●6月第4週（6月22日付）
60位　ポケットモンスター　サウンド・アニメコレクション 音楽集 名場面集
（メディアファクトリー）／4,520枚
●6月第5週（6月29日付）
59位　スーパーロボット大戦F完結編　アレンジコレクションGOLD
（ファーストスマイル・エンターテインメント）／4,810枚
85位　ポケットモンスター　サウンド・アニメコレクション 音楽集 名場面集
（メディアファクトリー）／3,680枚

〈シングル〉
●6月第1週（6月1日付）
チャート・インなし
●6月第2週（6月8日付）
チャート・インなし
●6月第3週（6月15日付）
チャート・インなし
●6月第4週（6月22日付）
70位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／3,160枚
●6月第5週（6月29日付）
71位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／3,440枚

（オリコン調べ／枚数は推定）

ストリートファイターEX2　ドラマCD

題材ゲーム：ストリートファイターEX2（アリカ／カプコン）
収録曲：〈ストーリー1〉①ラウンド1 癒されぬ記憶②ラウンド2 蘇る過去③ラウンド3 因縁の連鎖④ラウンド4 引き裂かれた願い〈ストーリー2〉⑤ラウンド2 運命という枷⑥ラウンド3 果てしなき追跡⑦ラウンド4 希望への旅立ち⑧七瀬とほくとの裏ドラナイト
声の出演：塩沢兼人，天野由梨，緒方恵美ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

英雄志願　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：英雄志願～Gal Act Heroism（マイクロキャビン）
収録曲：①男なら一度くらい②懐かしの都，我が心のホームタウン③これ，下さい！④風にのって⑤冒険の序曲⑥探索は闇の中⑦乙女の闘魂⑧樹々の微笑む町⑨挑戦，謎の人工建造物！⑩ざわめく心⑪オーバーテクノロジー⑫追跡⑬女神は白く凍る⑭悲しみはクリスタル⑮歓喜は高らかに鳴り響く⑯やればできるじゃん！⑰卒業，それぞれの道は別れても…⑱英雄未満な私たち⑲敵⑳SWEET SWEET MEMORY-S〈英雄志願バトルボイスコレクション〉㉑バトルボイス－アヤメ㉒バトルボイス－ルリア㉓バトルボイス－メイ㉔バトルボイス－プリシラ〈英雄志願かくし？エンディングボイスコレクション〉㉕アヤメエンディング㉖ルリアエンディング㉗メイエンディング㉘プリシラエンディング
声の出演：浅川　悠（①ボーカル），前田このみ（①ボーカル），前田千亜紀（⑳ボーカル），小西寛子（⑳ボーカル）ほか

ラブ・エスカレーター　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ラブ・エスカレーター（海月製作所）
収録曲：①キスをしようよ～LOVE ESCALATOR（VOCAL VERSION）②Green③やわらかな光に包まれて…④Angelic face⑤熱々台風⑥Rocket punch⑦添わない角度⑧Circulation⑨Autumn tints⑩下町っ娘⑪Have you been in love？⑫Snow light⑬夕方はいつも雨降り⑭Flying my way⑮Behind the love⑯Fated pledge⑰キスをしようよ～LOVE ESCALATOR（instrumental）
作詞：江幡育子（①）
ボーカル：三五美奈子（①）

アンジェリーク外伝2～緋の輪郭（シルエット）～Vol.4

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：①stage1②stage2③stage3
声の出演：速水　奨，塩沢兼人，堀内賢雄ほか
初回特典：「緋の輪郭」プレミアムカード（1枚）

女神異聞録ペルソナ Vol.2

題材ゲーム：女神異聞録～ペルソナ（アトラス）
収録曲：①氷の城②虐げる者と屈する者③独りきりの永遠④白い仮面（ペルソナ）
声の出演：石田　彰，桑島法子，半場友恵ほか

masshy@love.net／川口雅代

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①好きなままで好きでいい②You can say！③Aya's Cooking Lesson④Melty⑤恋はほどほどに⑥心にまで黄昏が⑦MIRACLE OF THE CENTURY⑧あやういシンメトリイ⑨ジャパニーズ・ガール⑩夏少女⑪SMILE
初回特典：ピクチャーCD仕様

ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.1

題材ゲーム：ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング（コナミ）
収録曲：①NOTE1 ラブソングがきこえる②NOTE2 それぞれのエントランス③sketch＃1～君がいる場所～④NOTE3 ふれたハート⑤NOTE4 歩き出す想い⑥SPRING DREAM⑦九伊豆戦隊カルトマン
作詞：さゆ鈴（⑥）
作曲：小西真理（⑥）
編曲：岩崎元是（⑥）
声の出演：川口雅代，桑島法子，菊池志穂（⑥ボーカル）ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様，オリジナルタトゥーシール
★CDエクストラ仕様

矩形波倶楽部 pro-fusion～ときめきメモリアル～

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①近所の公園②カルトマンの野望③What are you talkin'④息を合わせて⑤ボーリング⑥植物園⑦誰よりも⑧古都⑨リアル⑩ファンシーショップ⑪ちょっと幸せ
作詞：長沢ゆりか（⑦），くまのきよみ（⑩）
作曲：コナミ矩形波倶楽部，古川元亮
編曲：矩形波倶楽部
ボーカル：長沢ゆりか（⑦⑩）

スターソルジャー～バニシングアース　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：スターソルジャー～バニシングアース（ハドソン）
収録曲：〈ORIGINAL SOUNDTRACK〉①OPENING②SELECT③鳴動（MISSION1）④侵触（MISSION2）⑤襲来（MISSION3）⑥BOSS⑦MISSION CLEAR⑧追撃（MISSION4）⑨戦慄（MISSION5）⑩牙城（MISSION6）⑪破壊（SPECIAL MISSION1）⑫傷跡（SPECIAL MISSION2）⑬追憶（SPECIAL MISSION3）⑭CARAVAN MODE（2 Minutes）⑮CARAVAN MODE（5 Minutes）⑯地球（FINAL MISSION）⑰FINAL BOSS⑱ENDING⑲GAME OVER～NAME ENTRY〈ARRANGED VERSION〉⑳侵蝕－CORROSION㉑牙城－STRONGHOLD
★CDエクストラ仕様

悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.5　てんしのえがお／メロディ・シンクレア

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録曲：①てんしのえがお②ひなたぼっこ③メロディからのメッセージ④てんしのえがお（カラオケ）
ボーカル・声の出演：西原久美子

悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.6　DREAM AND PEACE/ディアーナ・レイニー

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録曲：①DREAM AND PEACE②A Little Dream③ディアーナの日記④DREAM AND PEACE（カラオケ）
ボーカル・声の出演：浅田葉子

ディープ・フィアー　サウンドトラック

題材ゲーム：ディープ・フィアー（セガ）
収録曲：①来訪～OPENING～②水圏③追憶④破壊⑤深海⑥時⑦兵器⑧謎⑨敵⑩創造⑪困惑⑫侵略⑬永別⑭旧友⑮浮上～ENDING～
作曲：川井憲次

デイトナUSA2　サウンドトラック

題材ゲーム：デイトナUSA2（セガ）
収録曲：●DISK1……①BATTLE ON THE EDGE②SLING SHOT③I CAN DO IT④SKYSCRAYPER SEQUENCE⑤TIPS TO WIN⑥SELECTOR⑦BEGINNER ENDING⑧ADVANCED ENDING⑨EXPERT ENDING⑩NAME ENTRY⑪EXTRA ENDING⑫WAIT（NO USE）⑬EXTRA ENDING2（NO USE）
●DISK2……①BATTLE ON THE EDGE②SLING SHOT③I CAN DO IT④SKYSCRAYPER SEQUENCE⑤U.N.（NO USE）⑥PALM ROCK VALLEY（NO USE）⑦TRYNO BASS No.173（NO USE）⑧FOREST ISLAND（NO USE）⑨LIVE⑩SELECTOR⑪BEGINNER～GOAL⑫ADVANCED～GOAL⑬EXPERT～GOAL⑭RESULT

サクラ大戦2　蒸気蓄音館

題材ゲーム：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
収録曲：●DISC1……①檄！帝国華撃団（改）さくらバージョン②檄！帝国華撃団③プロローグ（ムービー）④恋のテーマ⑤春が来る⑥絶対運命のタンゴ⑦生きてる喜び⑧南風 GO！GO！⑨愛しのジャンポール⑩メトロで行こう⑪帝劇・昼のテーマ⑫もしも…⑬活劇のテーマ⑭帝劇・夜のテーマ⑮ダストシュート（ムービー）⑯帝国華撃団，出撃せよ！⑰アイゼンクライト，出撃（ムービー）⑱光武・改，出撃（ムービー）⑲戦闘・1⑳鬼王のテーマ（ムービー）㉑不吉のテーマ㉒哀しみのテーマ㉓愛のテーマ㉔イカルスの翼㉕楽しみのテーマ㉖ボス・1㉗少年レッドのテーマ㉘喜びのテーマ㉙不吉のテーマ（ムービー）㉚不安のテーマ㉛黒鬼会のテーマ㉜怒りのテーマ
●DISC2……①檄！帝国華撃団（改）すみれバージョン②都の花ぞ③京極のテーマ（ムービー）④ピンチのテーマ⑤戦闘・2⑥夏休みのテーマ⑦織姫の和解（ムービー）⑧動乱のテーマ（ムービー）⑨動乱のテーマ⑩鬼王のテーマ⑪戦闘・3⑫恋の発車オーライ⑬奇跡の鐘・劇中版⑭帝都のテーマ⑮武蔵のテーマ（ムービー）⑯武蔵のテーマ⑰ミカサ発進（ムービー）⑱空中戦艦ミカサ⑲ボス・2⑳京極のテーマ㉑最後の戦い㉒決戦・帝国華撃団！㉓決戦・帝国華撃団！（ムービー）㉔大団円㉕夢のつづき・劇中版㉖花咲く乙女（ムービー）㉗花咲く乙女・旅立ち㉘檄！帝国華撃団（改）マリアバージョン
作詞：広井王子（DISC1①，DISC2①㉘）
作曲：田中公平
編曲：根岸貴幸（DISC1①，DISC2①㉘）
ボーカル：横山智佐（DISC1①），富沢美智恵（DISC2①），高乃　麗（DISC2㉘）

スーパーロボット大戦　ボーカルコレクション2

題材ゲーム：『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）
収録曲：●DISK-1〈ボーカルトラック〉……①時を越えて②鉄也のテーマ③ボルテスVの歌④アニメじゃない～夢を忘れた古い地球人よ～⑤Z・刻をこえて⑥復活のイデオン⑦STAND UP TO THE VICTORY～トゥ・ザ・ヴィクトリー～⑧行け　ザンボット3⑨行こうよ洸⑩カムヒア！ダイターン3⑪メロスのように～LONELY WAY～⑫風のノー・リプライ
●DISK-2〈カラオケトラック〉……①時を越えて②鉄也のテーマ③ボルテスVの歌④アニメじゃない～夢を忘れた古い地球人よ～⑤Z・刻をこえて⑥復活のイデオン⑦STAND UP TO THE VICTORY～トゥ・ザ・ヴィクトリー～⑧行け　ザンボット3⑨行こうよ洸⑩カムヒア！ダイターン3⑪メロスのように～LONELY WAY～⑫風のノー・リプライ
ボーカル：水木一郎（DISK-1①②⑥⑦⑨⑩），影山ヒロノブ（DISK-1①④⑦⑧⑪），MIO（DISK-1①⑤⑫），堀江美都子（DISK-1③⑨）

お嬢様特急（エクスプレス）　オリジナルサウンドトラック&ヴォーカルコレクション

題材ゲーム：お嬢様特急（メディアワークス）
収録曲：●DISK-1……①予感②日付を越えるふたりの時間③いますぐ会いたい④約束⑤空が青い季節⑥やさしい風⑦銀色の街並⑧近くて遠い距離⑨僕が君に出来る事⑩淡い恋心⑪心のざわめき⑫好きだけじゃ愛せない⑬こぼれる陽射し⑭つまづけない今⑮不安⑯見えない何か⑰強く抱きしめて⑱移りゆく季節と心⑲たまには，いいよね⑳言えない気持ち㉑夢色の幻想㉒恋が愛に変わる瞬間㉓いつかみた空の下で㉔歩き出すふたり
●DISK-2……①いつも側にいて②素顔のままで③太陽をバックに④LOVE AND HATE⑤Luckyはコイントスで⑥I' m waiting tonight⑦ゲームオリジナルヴォイス 松浦　愛⑧ゲームオリジナルヴォイス 鹿島静花⑨ゲームオリジナルヴォイス エレナ・ユーリ・ノーディス⑩ゲームオリジナルヴォイス 伊東小麦⑪ゲームオリジナルヴォイス 加古川秋子⑫ゲームオリジナルヴォイス 岩泉風音⑬ゲームオリジナルヴォイス 七尾つばさ⑭おまけヴォイス 千歳さとみ「おはよう編」⑮おまけヴォイス 千歳さとみ「留守電編」⑯おまけヴォイス 山口星奈「おはよう編」⑰おまけヴォイス 山口星奈「留守電編」⑱おまけヴォイス 北上　緑「おはよう編」⑲おまけヴォイス 北上　緑「留守電編」⑳おまけヴォイス 津山菜々子「おはよう編」㉑おまけヴォイス 津山菜々子「留守電編」㉒おまけヴォイス 桜井真美「おはよう編」㉓おまけヴォイス 桜井真美「留守電編」㉔おまけヴォイス 飯山みらい「おはよう編」㉕おまけヴォイス 飯山みらい「留守電編」
作詞：花田十輝（DISK-1㉓），大内啓輔（DISK-1㉓，DISK-2①），希理子（DISK-2②～④），小笠原ちあき（DISK-2⑤⑥）
作曲：The Hustlers Concept.（DISK-1），小笠原ちあき（DISK-2①），高橋ひろ（DISK-2②～④），千沢　仁（DISK-2⑤），山崎利明（DISK-2⑥）
編曲：The Hustlers Concept.（DISK-1），藤木和人（DISK-2①⑤⑥），高橋ひろ（DISK-2②～④）
声の出演：半場友恵（DISK-1㉓&DISK-2①ボーカル），中川亜紀子（DISK-2②ボーカル），永島由子（DISK-2③ボーカル），山崎和佳奈（DISK-2④ボーカル），長沢美樹（DISK-2⑤ボーカル），氷上恭子（DISK-2⑥ボーカル）
初回特典：スペシャルポスター

爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道　オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション

題材ゲーム：爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道（ヒューマン）
収録曲：①男一匹夢街道②人生博徒③お七④夢桜⑤別れ道⑥未練酒⑦心変わり⑧花恋唄⑨かささぎ橋⑩オープニング⑪モードセレクト⑫トラックセレクト⑬喧嘩⑭感動⑮通常⑯エンディング2⑰グッドエンド⑱デコトラ伝説SE集⑲デコトラ伝説VOICE集
作詞：志倉千代丸（①③④⑦⑧），yoko（②⑤⑥），木下龍太郎（⑨）
作曲：志倉千代丸（①③④⑦⑧），河本泰治（②），天利英跡（⑤⑥），杉本真人（⑨）
編曲：志倉千代丸（①③④⑦⑧），河本泰治（②），天利英跡（⑤⑥），南郷達也（⑨）
ボーカル：北岡ひろし（①②⑨），安藤ひろこ（③④），坂田真由美（⑤⑥），泉　敦子&山口孝美（⑦），秋山さゆり（⑧）
初回特典：プリズムロゴステッカー

Game Music Is Dead～歴代の王様～／葉山宏治

題材ゲーム：超兄貴，姐（メサイヤ）／『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Game Music Is Dead②元祖 仁義なき兄貴③New Sexy Dynamite④ポンチロック⑤We Are Chances⑥サムソンとアドン⑦兄貴と私⑧兄貴，日本の若者を叱る⑨食前の合掌⑩スーパータカラヅカ3（TAKARAZUKA）⑪Lucky Rapper Party⑫タカラヅカエピローグ⑬Game Music Is Dead
作詞：葉山宏治（⑤⑧⑩～⑫）
作曲：葉山宏治（①～⑨⑪⑫），小林　敦（⑩⑬）
編曲：葉山宏治
ボーカル：葉山宏治（⑤⑧⑩⑪），千紘あい（⑩⑫），國府田マリ子（⑪）

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア　ドラマ&ミュージックコレクション

題材ゲーム：スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（ジャレコ）
収録曲：①めざせ！ミス神用賀！その1②めざせ！ミス神用賀！その2③めざせ！ミス神用賀！その3④めざせ！ミス神用賀！その4⑤忍者じゃじゃ丸～霧の里を行く！⑥キョウコのテーマ⑦ユキのテーマ⑧みるくのテーマ⑨ミユリのテーマ⑩ことりのテーマ⑪リリムのテーマ⑫ありすのテーマ⑬つかさのテーマ⑭早苗のテーマ⑮マイのテーマ⑯サユリのテーマ⑰ルミのテーマ⑱シホのテーマ⑲セシルのテーマ⑳レイカのテーマ㉑安らかな眠りのテーマ㉒悪夢のテーマ㉓悲しみのテーマ㉔不安のテーマ㉕リリムVSセシル㉖嬉しいデート！㉗シホの部屋㉘ミユリの部屋㉙神用賀タウン㉚FUNKID
作曲：池　毅（⑥⑦），松原みき（⑧～⑩）
編曲：西村達也（⑥～⑩）
声の出演：かないみか，高橋美紀，大谷育江ほか

Z-REPLICA Vol.1　THE NINJA WARRIORS／ZUNTATA

題材ゲーム：ニンジャウォーリアーズ（タイトー）
収録曲：①AD1993②DADDY MULK③DJ1④ARE YOU LADY？⑤DJ2⑥CHE！⑦DJ3⑧JAPANESE SMILE⑨MOTHERLESS CHILDREN⑩DJ4⑪PARADOX
作曲：OGR
声の出演：A-ZAP，中山真奈美
初回特典：OGRオリジナルクリアカード（手書きスコア）

Z-REPLICA Vol.2　NIGHT STRIKER／ZUNTATA

題材ゲーム：ナイトストライカー（タイトー）
収録曲：①URBAN TRAIL②BOSS1③DJ1④TRANCE PARLENT IN BLUE⑤BOSS2⑥BRAIN WORKER⑦BOSS3⑧DJ2⑨AQUARIUS⑩FLY AWAY⑪BOSS4⑫DJ3⑬TERARIST⑭BOSS5⑮MA-GU-RI-VU⑯DJ4⑰BURNING ROAD⑱BOSS6⑲DJ5⑳シ・メール
作曲：Mar.
声の出演：A-ZAP，中山真奈美
初回特典：Mar.オリジナルクリアカード（手書きスコア）

熱き鼓動／尾藤イサオ

題材ゲーム：私立ジャスティス学園［プレイステーション版］（カプコン）
収録曲：①熱き鼓動②未来（あした）の行方③熱き鼓動（カラオケ）
作詞・作曲：尾澤拓実
編曲：安達隆之

ぷよぷよDX.

題材ゲーム：ぷよぷよ（コンパイル）
収録曲：①COMPILE Sound Logo②Fanfare of PUYOPUYO③Theme of PUYOPUYO④Brave of PUYOPUYO⑤Toy of PUYOPUYO⑥Shooting of PUYOPUYO⑦Baroque of PUYOPUYO⑧Cowboy of PUYOPUYO⑨Sticker of PUYOPUYO DX⑩Theme of Satan⑪魔導物語音頭 Rave Version⑫Theme of Harpy⑬Warning of PUYOPUYO⑭Final of PUYOPUYO⑮Sunset of PUYOPUYO⑯Cooking of PUYOPUYO〈ボーナストラック〉⑰MOO社長ー衝撃のコメント⑱ずっと／そばに／いるよ
作曲：Compile Sound Division（①～⑤⑦⑨⑩⑫～⑯），田中勝己（⑥⑧⑪⑱）
編曲：田中勝己
ボーカル：プリティコンパイル＆魔導ボーイズ（⑪），MOO社長（⑱）

いっしょがいいな／菊池志穂

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart（アスキー）
収録曲：①まっすぐ②きみとぼくのうた③丘の上に行こう④バス停に立って⑤ひとりぼっちということ⑥朝⑦僕のかけら⑧Dream Child⑨ひまわり⑩常夏の幸福（しあわせ）
作詞：白峰美津子（①④⑩），康　珍化（②③⑤⑧），岩切修子（⑥），菊池志穂（⑦⑨）
作曲：山口由子（①④），辻　剛（②），杉　真理（③），階　一喜（⑤⑦），上野義雄（⑥），濱方　保（⑧），京田誠一（⑨），木塚次郎（⑩）
編曲：京田誠一

クロックタワー ゴーストヘッド

題材ゲーム：クロックタワー ゴーストヘッド（ヒューマン）
収録曲：①プロローグ②CHAPTER1～呪われた家～③CHAPTER2～白い檻～④CHAPTER3～閉ざされた扉～⑤エピローグ
声の出演：荒木香恵，桑島法子，松尾銀三ほか

はいぱぁセキュリティーズ2　ドラマCD vol.2～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～

題材ゲーム：はいぱぁセキュリティーズ2（パック・イン・ソフト）
収録曲：①How's it going？②イリーガル・マリーでございます③イリーガル・マリーでございますってば！④イリーガル・マリーでございますのに…⑤イリーガル・マリーのみんな友達⑥イリーガル・マリーラストでございます！⑦FLASHBACK⑧ゲスト・トーク
作詞・作曲：小笠原ちあき（①⑦）
編曲：TOSHITARO（①），勝又隆一（⑦）
声の出演：鈴木真仁（①ボーカル），中井洋子（⑦ボーカル），新山志保ほか

ドラマCD　みつめてナイト 第1巻　入国～ENTRANCE～

題材ゲーム：みつめてナイト（コナミ）
収録曲：①序②第1話 黄昏の時間③第2話 少女達の時間④第3話 巡り逢う時間（前）⑤第4話 巡り逢う時間（後）⑥予告篇 真実～TRUTH～⑦戦（いくさ）が生んだ詩（うた）⑧挿話 絵を描く理由⑨歌を唱えば
作詞：田村純一（⑦⑨）
作曲：千沢　仁（⑦），富島律子（⑨）
編曲：内田光一（⑦），久米由基（⑨）
声の出演：冬馬由美，新山志保（⑦ボーカル），小西寛子（⑨ボーカル）ほか

ときめきのオルゴール／春色の風の中で／金月真美

題材ゲーム：ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥（コナミ）
収録曲：①ときめきのオルゴール②春色の風の中で
作詞：三浦洋晃（①），井上隆一（②）
作曲：メタルユーキ
編曲：岩崎元是

センチメンタルジャーニー　オリジナルサウンドドラマ2

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①天使にあいたくて（TVサイズ）②第7話 山本るりか～中部戦線異状あり！～③第8話 星野明日香～Dreams will never die.～④第9話 保坂美由紀～私らしく明日へ～⑤Keep On Smile（フルコーラス）⑥第10話 永倉えみる～はてしない物語～⑦第11話 安達妙子～ほろにがトライアングル～⑧第12話 沢渡ほのか～ほのかな恋の物語～⑨Keep On Smile（TVサイズ）
作詞：六月十三（①），渡辺かおる（⑤⑨）
作曲：田島浩二（①⑤⑨）
ボーカル：渡辺かおる（①⑤⑨）
声の出演：今野宏美（②），岡本麻美（③），牧島有希（④），前田　愛（⑥），岡田純子（⑦），鈴木麻里子（⑧）
初回特典：限定オリジナルステッカー

ミュージカル　サクラ大戦～花咲く乙女～ 劇中歌「花咲く乙女」「想い」

題材ゲーム：『サクラ大戦』シリーズ（セガ）
収録曲：①手紙 壱②花咲く乙女③手紙 弐④想い
ボーカル・声の出演：横山智佐（①②），野村佑香（③④）

ビートマニア　リミックス

題材ゲーム：ビートマニア（コナミ）
収録曲：①INTRO②MIDNIGHT REQUEST③Deep Screen Mix④DJ FEILONG MANIAC⑤BM Progessive Mix

セガサターン，りみっくすシロ！／DJ SEGATA

収録曲：①DJバリK～ん REMIX Ver.1②DJバリK～ん REMIX Ver.2③DOG or GOD？REMIXーa dog in heaven mixー④DOG or GOD？REMIXーtype "Nu" mixー

ゼロガンナー　オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：ゼロガンナー（彩京）
収録曲：①ZERO GUNNER STARTED②THE OMEN OF THE DESTRUCTION③ASSASSINATOR COMES④DIM STEEL⑤THE BORDERLINE AT DAWN⑥HIDDEN HONOR⑦SHADOWS OF THE BLACK WINGS⑧THE EMPLOYED HERO⑨PRETENDED PASTRAL⑩THE TIGER IN AN OLD CASTLE⑪SCARLET OCEAN⑫WINGED TWIN⑬COUNT DOWN⑭EXCEED⑮THE GLORY NEVER RECORDED⑯DAY BY DAY⑰ZERO GUNNER STARTED～アレンジバージョン⑱THE OMEN OF THE DESTRUCTION～アレンジバージョン
作曲：Masaki Izutani（①～⑯），TOSHITARO（⑰⑱）

チョロQマリン Qボート　オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：チョロQマリン Qボート（タカラ）
収録曲：①THE SAILING TO THE SUNRISE②BREAK OUT③STRANGE SAILING④MOONSHINE CORAL⑤GUN-KAN PANIC⑥ON THE BEACH⑦AT THE CASTLE⑧JUNGLE SAMBA⑨ANCIENT FOSSIL⑩THE SUBMARINE GLOOM⑪THE SURFACE FOR THE HOPE⑫REMEMBER THE SUNRISE⑬THE ORIENTAL IMPRESSION⑭KAMEHAME-DANCE⑮ANY-ROBO⑯BATTLE SHIP⑰BLACK BATTLE⑱THE SUBMARINE WAR⑲SECRET ICE ROAD⑳SHINING SEA㉑DANCIN' IN THE SEASIDE㉒DIVE㉓THE DECK AT NIGHT㉔THE SUBMARINE VOLCANO㉕FLASH BACK㉖CRYSTAL MOON㉗BREAKUP㉘K-MAGIC㉙MOTHER "M"㉚THE VERY LIMIT㉛HAPPY ROAD㉜THE SAILING TO THE SUNRISE（アレンジバージョン）㉝STRANGE SAILING（アレンジバージョン）

ブリガンダイン～幻想大陸戦記　オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：ブリガンダイン～幻想大陸戦記（イースリースタッフ）
収録曲：①ルーンの騎士②ブリガンダイン③黎明④プロローグ⑤覇道⑥若き獅子⑦白狼王⑧キルーフとリオネッセ⑨狂王－Mad monarch－⑩静かなる賢王⑪編成⑫開戦⑬希望の剣⑭群狼⑮聖戦⑯ブチのめせ！⑰絆⑱脅威⑲突撃⑳逆襲㉑勝利㉒敗北㉓陽だまり㉔愛㉕哀しみ㉖闇㉗勇気㉘滅亡㉙求める者㉚エピローグ㉛飛翔㉜若き獅子（アレンジバージョン）㉝白狼王（アレンジバージョン）

ミサの魔法物語　オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：ミサの魔法物語（サミー）
収録曲：①イベント用②アイドル編事務所③ホテル④巫紗のテーマ⑤葵のテーマ⑥体育祭⑦クリスマス⑧正月⑨バレンタイン⑩学園コンクール⑪卒業式⑫巫紗の回想⑬人類滅亡⑭悪魔との戦い⑮対決⑯巫紗の恋⑰結婚式⑱演歌歌手⑲魔法国⑳地中海㉑敵アジトにて㉒汎用BGMバラード㉓汎用BGMフュージョン㉔魔法のヒロイン㉕美樹のピアノ

安達妙子　ラブリッジ

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②ラブリッジ③ラブリッジ（男性Vocal Off Version）④ラブリッジ（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
作詞：横山　武
作曲：浅井裕子
編曲：鶴　由雄
ボーカル・声の出演：岡田純子，高戸靖広

沢渡ほのか　White Calender

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②White Calender③White Calender（男性Vocal Off Version）④White Calender（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
作詞：横山　武
作曲：甲斐完司
編曲：鶴　由雄
ボーカル・声の出演：鈴木麻里子，高戸靖広

トゥルー・ラブストーリー　みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.1

題材ゲーム：『トゥルー・ラブストーリー』シリーズ（アスキー）
収録曲：①夢への歴史〈ドラマ〉②素直になろうよ！③買い物に行こう！④伝えたい気持ち⑤憧れのマーメイド⑥夢への歴史（カラオケ）〈ボーナストラック〉⑦恋のシュミレーション（カラオケ）⑧スペシャル座談会『キーワードトークコーナー!!その①』
声の出演：西村ちなみ（①ボーカル），菊池志穂（①ボーカル），池澤春菜ほか

トリフェルズ魔法学園物語～エーベル騎士団（ナイツ）篇～vol.2

題材ゲーム：『エーベルージュ』シリーズ（富士通）
収録曲：①瞳を閉じないで（1Chorus Version）②（ドラマ第6話）ペンギンは招くよ③（ドラマ第7話）波打際のエトセトラ④（ドラマ第8話）ホンネも色々ありまして⑤（ドラマ第9話）戸惑う心と心⑥（ドラマ第10話）運命の解答⑦with⑧破れかけた地図（1Chorus Version）
作詞：大森祥子（①⑦⑧）
作曲：松原みき（①⑦⑧）
編曲：大友博輝（①⑦⑧）
声の出演：緒方恵美，三石琴乃，豊口めぐみ（①⑦⑧ボーカル）ほか

はいぱぁセキュリティーズ2　ドラマCD Vol.1～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～

題材ゲーム：はいぱぁセキュリティーズ2（パック・イン・ソフト）
収録曲：①DESTINY…TWO PASSING②怪盗マッスルローズ 前編③怪盗マッスルローズ 後編④FLASHBACK⑤怪盗マッスルローズ ふたたび前編⑥怪盗マッスルローズ ふたたび後編⑦怪盗マッスルローズ たびたび⑧HOW CAN I HELP？⑨ゲスト・トーク
作詞・作曲：小笠原ちあき（①④⑧）
編曲：勝又隆一（①④⑧）
声の出演：鈴木真仁（①ボーカル），中井洋子（④ボーカル），前田　愛（⑧ボーカル）ほか

バトルアスリーテス大運動会TV　スーパースター列伝③〈ターニャ・鈴花〉

題材ゲーム：『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ（インクリメントP）
収録曲：①ターニャ魂のコメント②からっぽのにおい③鈴花魂のコメント④友情の値段⑤からっぽのにおい（オリジナル・カラオケ）⑥友情の値段（オリジナル・カラオケ）
作詞：大城光恵（②④）
作・編曲：根岸貴幸（②⑤），多田彰文（④⑥）
ボーカル・声の出演：阪口あや（①②），川田妙子（③④）
特典：連動プレゼント・キャンペーン応募券

バトルアスリーテス大運動会TV　スーパースター列伝④〈クリス・アンナ〉

題材ゲーム：『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ（インクリメントP）
収録曲：①クリス魂のコメント②月に書いたラブレター③アンナ魂のコメント④勝利のレシピ⑤月に書いたラブレター（オリジナル・カラオケ）⑥勝利のレシピ（オリジナル・カラオケ）
作詞：大城光恵（②④）
作曲：貴三優大（②④～⑥）
編曲：貴三優大（②⑤），多田彰文（④⑥）
ボーカル・声の出演：川上とも子（①②），矢島晶子（③④）
特典：連動プレゼント・キャンペーン応募券

エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.5

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録曲：〈ラジオドラマ 下級生 第5話「クリスマスローズ」〉①第1回「優しさと，とまどい」②第2回「夢と，現実」③第3回「恋と，ともだち」④最終回「たからもの，ふたつ」⑤おまけ
声の出演：上田祐司，そのざきみえ，三五美奈子ほか

センチメンタルグラフティV～想い出のスクールデイズ①～

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①私立祥桜学園高校 沢渡ほのか②私立清華女子高校 星野明日香③私立紫雲女子高校 綾崎若菜④県立茶山高校 保坂美由紀⑤県立朱之宮高校 七瀬優⑥私立笹峰女学園高等部 森井夏穂⑦オマケドラマ
声の出演：鈴木麻里子，岡本麻見，小田美智子ほか
初回特典：特製ホログラムステッカー

ヴァンパイア　アナザー・セレクション～The Unreleased Takes～

題材ゲーム：ヴァンパイア ハンター2，ヴァンパイア セイヴァー2，ヴァンパイア セイヴァー［サターン版］（カプコン）
収録曲：①Dirty Beret Logo②Opening③Player Select④REVENGER'S LOOST⑤Story Demo⑥PHOBOS Winning Theme⑦PYRON Winning Theme⑧DONOVAN Winning Theme⑨OBORO BISHAMON Winning Theme⑩LIMIT Winning Theme⑪Ending⑫Ending⑬PHOBOS Ending Theme.1⑭PHOBOS Ending Theme.2⑮PYRON Ending Theme⑯DONOVAN Ending Theme.1⑰DONOVAN Ending Theme.2⑱DONOVAN Ending Theme.3⑲OBORO BISHAMON Ending Theme.1⑳OBORO BISHAMON Ending Theme.2㉑Staff Roll㉒SE＆VOICE Collection

セルピュータ　トライアル

題材ゲーム：スターグラディエイター2（カプコン）ほか
収録曲：①Opening-Title（STAR GLADIATOR2）②ILLUSION OF PEACE（STAR GLADIATOR2）③Opening（VAMPIRE HUNTER2／VAMPIRE SAVIOR2）④THIS SONG'S 4 U-NYC＆HONG KONG-（STREET FIGHTERⅢ VIDEO ARRENGE）⑤恋の予感？（ROCKMAN DASH）⑥フラッター号VS.ゲゼルシャフト号（ROCKMAN DASH）⑦1st BGM（大魔界村）⑧対空戦BGM-C（1943改）⑨OPENING（LOST WORLD）⑩1 ROUND BGM（LOST WORLD）

どきどきON AIR祭り～どきどきON AIR発売記念スペシャルCD～

題材ゲーム：どきどき ON AIR（ボトムアップ）
声の出演：小森まなみ，丹下　桜，池澤春菜

リンダキューブ完全版　サウンドトラック

題材ゲーム：リンダキューブ完全版（アスキー）
収録曲：①タイトルコール②チャレンジャー③子守り歌④サマー・ビート⑤聖地⑥雑踏⑦廃墟⑧未踏の荒野⑨リンダのテーマ⑩オータム・ティア⑪闇の住人⑫郷愁⑬ジングルベル⑭野獣⑮ウインターペイン⑯アンジェラの子守り歌⑰悪魔の家⑱蠢く⑲スプリング・ブレス⑳トライ・アゲイン㉑約束の虹㉒子守り歌（カラオケ）㉓リンダのテーマ（カラオケ）㉔トライ・アゲイン（カラオケ）

VIDEO&LD

ファイティングバイパーズ2

題材ゲーム：ファイティングバイパーズ2（セガ）
収録時間：カラー60分
収録内容：①OPENING②BASIC③METHOD④ENDING

サクラ大戦～桜華絢爛～第四幕「真夏の夢の夜」

題材ゲーム：『サクラ大戦』シリーズ（セガ）
収録時間：カラー29分
声の出演：横山智佐，富沢美智恵，高乃　麗ほか
初回特典：全巻購入者特典応募用クーポン

センチメンタルジャーニー Episode.1

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー24分
収録内容：①Episode.1「遠藤　晶～少女のためのヴァイオリン・ソナタ～」
声の出演：鈴木麗子，島津冴子，土師孝也ほか
封入特典：ボイスダイアリーCDシングル

センチメンタルジャーニー Episode.2

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー24分
収録内容：①Episode.2「松岡千恵～書けないラブソング～」
声の出演：米本千珠，堀川　亮，西村朋紘ほか
封入特典：ボイスダイアリーCDシングル

センチメンタルジャーニー Episode.3

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー24分
収録内容：①Episode.3「七瀬　優～星降る夜の天使～」
声の出演：西口有香，三石琴乃，檜山修之ほか
封入特典：ボイスダイアリーCDシングル

センチメンタルジャーニー Episode.4

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー24分
収録内容：①Episode.4「杉原真奈美～微熱少女～」
声の出演：豊嶋真千子，子安武人，佐久間レイほか
封入特典：ボイスダイアリーCDシングル

セガサターンビデオマガジン7月発売タイトル号

収録時間：カラー24分
収録内容：①セガCM集（ドラゴンフォースⅡ／サクラ大戦2／サクラ大戦2／サクラ大戦2／シャイニング・フォースⅢ シナリオ2／シャドウ・オブ・ザ・タスク）②ソルディバイド③アナザー・メモリーズ④わくわくモンスター⑤ポケットファイター⑥ドルイド～闇への追跡者⑦ブラックマトリクス⑧The Legend of Heroes Ⅰ＆Ⅱ英雄伝説⑨ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ⑩サターンミュージックスクール2⑪ルナ2～エターナルブルー⑫ハイスクールテラストーリー⑬お嬢様を狙え⑭バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒篇「ガイナー転生」⑮アンジェリーク デュエット⑯アストラスーパースターズ⑰魔導物語⑱SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ⑲ディープ・フィアー

バトルアスリーテス大運動会 MISSION6「STAGE YONDER～舞台の向こうに…～」

題材ゲーム：『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ（インクリメントP）
収録時間：カラー30分
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，岡村明美ほか
特典：描き下ろしジャケット，設定解説書

バトルアスリーテス大運動会 track7

題材ゲーム：『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第13話「続・三匹が行く！」②第14話「新・三匹が行く！」
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか
初回特典：ハーフサイズLD-BOX（LD）

同級生2　第十章「出会い・そして…」

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録時間：カラー40分
声の出演：菊池正美，橘ひかり，佐藤美佳子ほか

同窓会～Yesterday Once More～第2話「二人だけの花火」

題材ゲーム：同窓会（フェアリーテール）
収録時間：カラー30分
声の出演：松野太紀，寺田はるひ，吉田小百合ほか

同窓会～Yesterday Once More～第3話「うつりゆく想い」

題材ゲーム：同窓会（フェアリーテール）
収録時間：カラー30分
声の出演：寺田はるひ，山崎たくみ，岡本麻弥ほか

エルフ版 下級生　あなただけを見つめて…第4巻「ぬくもりを感じたい…」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー30分
声の出演：千葉進歩，茶山莉子，柳原みわほか
初回特典：全巻購入特典応募券

エルフ版 下級生　あなただけを見つめて…第4巻「ぬくもりを感じたい…forever」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー30分
声の出演：千葉進歩，茶山莉子，三五美奈子ほか
初回特典：全巻購入特典応募券

DataBase Windows95新作発売予定表

光栄から『信長の野望』，システムソフトからは『大戦略』のインターネット対応版が正式に発表された。『センチメンタルグラフティ』『ヒロインドリーム2』『ソニックR』『マジカルドロップIII』など，他機種からの移植版が多数エントリー。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月11日	古田敦也の シミュレーションプロ野球	野球SLG	ヘクト	9,800円
6月19日	★オスカー 英語版	教育	NOVA情報システム	9,800円
	★オスカー ドイツ語版	教育	NOVA情報システム	9,800円
	★オスカー フランス語版	教育	NOVA情報システム	9,800円
6月25日	クイーンエメラルダス 松本零士の世界	データベース	レイ・アップ	6,800円
7月7日	★これであなたもすぐ碁が打てる	教養	日本囲碁ソフト	4,800円
7月24日	★エチュード プロローグ ～揺れ動く心のかたち	AVG	オルセン	9,800円
7月30日	★最強 東大将棋 ～1998チャンピオンソフト	将棋	毎日コミュニケーションズ	12,800円
7月中旬	★WANTED！THE WESTERN PACK FOR QUAKE II（マ）	データ集	P＆A	4,200円
7月下旬	ジェットストリーム 3rd	フライトSLG	アクアシステム	（予）6,800円
	★名探偵コナン デスクトップキャラクターII（仮）	アクセサリー	オルセン	未定
	★FREESPACE THE GREAT WAR（マ）	3Dアクション	P＆A	8,800円
	マイクロソフト ゴルフ1998年版	ゴルフ	マイクロソフト	未定
7月予定	ソニア アクセサリ集（仮）	アクセサリー	ソニア	4,800円
	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	（予）9,800円
8月1日	シルクロード 星の島の物語	アクションRPG	ANJIN	9,800円
8月7日	あかりの日記～大学衛星編	アクセサリー	AICスピリッツ	4,800円
	After Devil Force ～狂王の後継者	SLG	コンパイル	（予）6,800円
	高校野球道	野球SLG	日本クリエイト	10,800円
8月21日	バトルゾーン	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	遊撃宇宙戦艦ナデシコ フルモーション・ピクチャー・バージョン	アクセサリー	角川書店	（予）5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行① 北太平洋・ザトウクジラの大航海	エンターテインメント	富士通	（予）5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行② ガラパゴス諸島・進化論の生きものたち	エンターテインメント	富士通	（予）5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行③ 中国 泰嶺山脈・野生最後のトキ	エンターテインメント	富士通	（予）5,800円
	インペリアリズム日本語版	SLG	メディアクエスト	8,800円
8月27日	バルディッシュ	RPG	イマジニア	9,800円
8月28日	音楽ツクール95 グルーヴ・マスター	ツール	アスキー	7,800円
	キャラクターツクール95	ツール	アスキー	7,800円
	3DCGツクール95	ツール	アスキー	3,980円
	★三國志VI with パワーアップキット	SLG	光栄	15,800円
	★三國志VIパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円
8月下旬	SiN（マ）	3Dアクション	P＆A	8,800円
	マジック：ザ・ギャザリング～デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ アドオンパック日本語版	データ集	メディアクエスト	5,300円
8月予定	トランプワールド2	カードゲーム	アスキー	4,950円
	メモリアルゲームズVol.2 ザナドゥ	ARPG	アンバランス	（予）3,980円
	メモリアルゲームズVol.3 アルカノイド	アクション	アンバランス	（予）3,980円
	★ペプシマン デスクトップキャラクターII	アクセサリー	オルセン	未定
	西陣パチンコ三昧 第二巻 ～スペシャルバージョン	パチンコ	ケイエスエス	（予）9,800円
	末弥 純の世界 ～Wizardry Exceed	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	（予）5,800円
	レッスンゴルフ'98	教養	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★えこのKIDS	SLG	TGL	未定
	クラッピーパーク	テーブルゲーム	フジコム	未定
夏頃予定	★センチメンタルグラフティ for Windows（仮）	SLG	NECインターチャネル	未定
	血統王 for CE 血統からの攻略（仮）	競馬予想	エム・エス・ディ・ジャパン	（予）5,800円
	ネットワークゲーム ビギナーズ	オムニバス	エム・エス・ディ・ジャパン	未定
	妖怪家族	アクセサリー	ガイナックス	（予）8,800円
	3Dゴルフゲーム（仮）	ゴルフ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集2（仮）	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	（予）4,700円
	★HALF LIFE（マ）	3Dアクション	ソース	9,800円
	★TEAM APACHE（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	7,800円
	FALCON 4.0（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	MECH COMMANDER（マ）	SLG	メディアクエスト	7,800円
	超時空要塞マクロス since1983	SLG	レイ・アップ	9,800円
9月18日	★銀河英雄伝説V grand	SLG	ボーステック	10,800円
	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	7,800円
9月25日	★銀河英雄伝説V grand アップグレードキット	ユーティリティ	ボーステック	5,000円
9月下旬	ウィザードリィ・リルガミンサーガ	RPG	ワイピィアソシエイション	未定
9月予定	ナイスプライスシリーズ ゾーク・ネメシス	AVG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
9月予定	ピンボール	ピンボール	アスキー	9,000円
	ハイパー日本むかしばなしVol.1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
	すぷーきぃ！	SLG＋RPG	ANJIN	未定
	SF 3Dシューティングゲーム（仮）	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	セガメモリアルセレクション（仮）	オムニバス	セガ	未定
	★ザ・プロ将棋'98 矢倉の闘い編	将棋	富士通	7,800円
10月予定	ナイスプライスシリーズ インターステート'76	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	★信長の野望Internet	SLG	光栄	（予）7,800円
11月中旬	ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
11月下旬	電子の精霊 ちびっと	アクセサリー	バンプレスト	（予）3,800円
11月予定	ナイスプライスシリーズ スパイクラフト	SLG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	SF 3Dアドベンチャーゲーム（仮）	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集3（仮）	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	7,800円
	★大戦略インターネット対戦版（仮）	SLG	システムソフト	9,800円
秋頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部（オンライン専用）	パチンコ	I.S.C.	未定
	神経衰弱（仮）	パズル	ありがた屋	未定
	★F-22 RED SEA OPERATION（マ）	フライトSLG	イマジニア	未定
	（タイトル未定）	未定	インクリメントP	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	シミュレーションゲーム（仮）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	エネミー・ゼロ	AVG	セガ	未定
	★クリスタルクラス ～王立聖ラファリア女学園 水晶組	SLG＋RPG	TGL	未定
	★社交辞令（仮）	SLG	日本アプリケーション	未定
	電影少女	SLG	バンプレスト	（予）9,800円
	ファンタスティックフォーチュン	SLG	富士通	8,800円
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	鉄道模型シミュレータ（仮）	エンターテインメント	マグノリア	未定
	夏の決心（仮）	AVG	マグノリア	未定
	★パンツァー・コマンダー日本語版	SLG	メディアクエスト	8,800円
12月予定	★小学算数ドリル大臣5年	教育	アドウィン	未定
	★小学算数ドリル大臣6年	教育	アドウィン	未定
	超有名 イラストレーター画集4（仮）	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★戦略プロ野球98年末版	野球SLG	システムソフト	9,800円
98年予定	ジャングルマスター2	SLG	ありがた屋	9,700円
	★デュエル3 IN FANTASIA（仮）	SLG	呉ソフトウェア工房	未定
	激闘！日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	M1タンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS：AGENTS OF JUSTICE（マ）	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	EUROPEAN AIR WAR（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
冬頃予定	★F-22 TOTAL AIR WAR（マ）	フライトSLG	イマジニア	未定
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	★マイト＆マジックVI ～ザ マンデート オブ ヘブン	RPG	イマジニア	未定
	ロールプレイングゲーム（仮）	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★ザ・プロ将棋'98 振り飛車と相居飛車の闘い編	将棋	富士通	7,800円
99年予定	ウォークラフトII アドベンチャー（仮）	AVG	ソース	未定
	★（タイトル未定）	RPG	日本アプリケーション	未定
未定	はなまる工務店 ～めざせ日本一の現場監督	SLG	アートディンク	未定
	金魚祭	エンターテインメント	アクアシステム	（予）3,200円
	おりがみ（仮）	教養	ありがた屋	未定
	パニック＆レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	メモリアルゲームズVol.4 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズVol.5 ロマンシア	ARPG	アンバランス	未定
	梁山 泊のパチンコ攻略打法 ～パチプロへの道	パチンコ	イメージファクトリー・アイエム	未定
	ツタンカーメンの遺言（仮）	AVG	ウィザード	未定
	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定
	★棋太平 for Windows98（オンライン）	将棋	SPS	未定
	★ドッチDEボール	ドッジボール	SPS	未定
	★ヒロインドリーム2	SLG	SPS	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	動物くん（仮）	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	SUPER CRAFTシリーズVol.1（仮）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	3Dロールプレイングゲーム（仮）	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	Silent Wail	SLG＋RPG	サイベル	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーVI	AVG	サイレンス	7,800円
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	小林千寿「にこにこ入段コース」二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	沈黙の艦隊 2 (仮)	SLG	G.A.M.	未定
	平成雀士録 2 〜放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	★コンフリクト・オブ・ネイションズ	SLG	セガ	未定
	★ソニックR	レーシング	セガ	未定
	釣り紀行百選Vol. 3 西伊豆	フィッシング	センチュリー	2,280円
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	★マジカルドロップIII	アクションパズル	データイースト	未定
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	英雄伝説III〜白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV〜朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 8,800円
	★NHK CD-ROM 生きもの地球紀行④ アフリカサバンナの動物たち・ヌーの大移動を追って(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	★NHK CD-ROM 生きもの地球紀行⑤ 沖縄の海 サンゴ礁の生きものたち(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)6月→7月●オーナーズ・グランプリ(キルタイムコミュニケーション)夏●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)7月→夏●コットン2てんこもり(サクセス)夏●小学算数ドリル大臣3年生(アドウィン)5月下旬／7,800円→7月／12,000円●小学算数ドリル大臣4年生(アドウィン)5月下旬／7,800円→7月／12,000円●MIGHT AND MAGICVI〜THE MANDATE OF HEAVEN(イマジニア)5月19日→5月15日●スーパーリアル麻雀PVI(セタ)5月下旬→5月29日●金沢将棋'98(セタ)5月下旬→5月29日●松方弘樹のワールドフィッシング(メディアクエスト)98年●TOCA TOURING CAR Championship(イマジニア)6月上旬→6月12日●トゥルー・ラブストーリー〜Remember My Heart+アクセサリーBOX Vol.2(アスキー)6月26日→7月24日●電車でGO！(アンバランス)6月26日→7月上旬●Tan Tan TEO〜フィンフィンのリズムマスター(富士通)6月19日／5,800円→7月中旬／4,800円●インカミング完全日本語版(イマジニア)6月下旬→6月26日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows3.1新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月予定	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	(予) 5,800円
10月上旬	しゅっぽっぽジュニア 3	教育	Witty Wolf	5,800円
未定	算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	碁キチくん第 5 弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円

■発売中止が決定した作品……●COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA DELUXE EDITION (1998 EDITION)／(1997 EDITION)(インフィニシス)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●デジタルプラレール＆トミカ別売パーツ　きかんしゃトーマスパーツセット②(トミー)5月下旬→5月29日

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

『Y.M.O.SELFSERVICE』は，Y.M.O.の全楽曲やプロモーションビデオ，未発表曲などを収めたマルチメディア・ソフト。オープンブック9003からは『ピナ』の新データ版が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
5月21日	サイボーグ009	エンターテインメント	タイムワーナーエンタテインメントジャパン	9,000円
7月1日	★Y.M.O.SELFSERVICE	エンターテインメント	アスク	9,800円
7月下旬	勝つための麻雀の先生 読み編	麻雀	ゼロ	未定
8月1日	現代百物語「新耳袋」	エンターテインメント	SME・インターメディア	2,800円
8月21日	CD-ROM画集「赤井孝美ワークス」	画集	ナインライブス	4,800円
8月27日	★世界の犬(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
8月27日	★世界の猫(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
9月予定	世界遺産 時を超える旅 文明の十字路・不思議都市イスタンブール	エンターテインメント	富士通	(予) 6,800円
	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
11月予定	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	ふくやまけいこ「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	日本百名山 第 7 集	写真集	シンフォレスト	3,900円
	D2MANGA サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
7月9日	★デジタルヒーロークラブ 8	エンターテインメント	東映ビデオ	3,980円
7月24日	★ピナ・サクラブンチョウ	SLG	オープンブック9003	9,800円
	★ピナ・ベニスズメ	SLG	オープンブック9003	9,800円
	★ピナ・ルリボシボタンインコ	SLG	オープンブック9003	9,800円
8月21日	nanae「POWER EYE'S」	データベース	増田屋コーポレーション	3,800円
8月26日	★黒澤　明 The Complete AKIRA KUROSAWA	エンターテインメント	東芝EMI	7,800円
8月予定	★改・中村博文CD-ROM画集(仮)	画集	ケイエスエス	(予) 5,800円
9月19日	インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 4,800円
9月21日	★GAIA odyssey 雲と風のステージ〜美瑛の空	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey Pure Islands ガラパゴス諸島	エンターテインメント	金羊社	3,980円
9月予定	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
11月下旬	ポムダピワールドVol. 3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
98年予定	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑤カンガルーのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑥イヌのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑦ネコのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑧ウマのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑨サルのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	星空の伝説 〜ギリシア神話 第 3 巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 〜ギリシア神話 第 4 巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 〜ギリシア神話 第 5 巻	絵本	アドウィン	3,980円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	ウルトラマンとさんすうドリル 3. 時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 4. 量と測定	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 5. たしざん・ひきざん 2	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 6. 九九	教育	Spike	5,800円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン 〜シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場	エンターテインメント	金羊社	3,980円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●礎(ボーステック)9月●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)6月15日→未定●CD-ROM画集「プリンセスメーカーワークス」(ナインライブス)6月21日／価格未定→7月23日／4,800円●G-POP MANAMI ASAKAWA「KISS THE DREAM」(増田屋コーポレーション)6月→6月26日●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)98年●シムサファリ(マクシス)6月19日→7月3日●北欧=鉄道の旅(東京書籍)6月上旬→6月19日●スモッカと知恵の木・数(CAIメディア共同開発)6月27日→7月31日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

マクシスから『シムシティ3000』が正式に発表された。発売は来春の予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月10日	★AI将棋3 for Macintosh	将棋	アスキーサムシンググッド	9,800円
7月予定	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	(予) 9,800円
9月18日	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	7,800円
秋頃予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
99年春頃予定	★シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
未定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 8,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●ザ・タワーII(オープンブック9003)夏→7月10日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

(=)……PC-9801/9821対応/(○)……CD-ROM

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月中旬	★REDNECK RAMPAGE II : RIDES AGAIN(マ)	3Dアクション	P&A	7,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『フレンズ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』などのキャラクターCDが発表された。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼アルバム			
6月10日	★ポケットモンスター サウンド・アニメコレクション 音楽集 名場面集	メディアファクトリー	〈込〉2,625円
6月20日	★グランツーリスモ オリジナル・ゲームサウンドトラック(MD)	ソニー・レコード	〈込〉2,854円
6月24日	★サイキックフォース サウンドトラックCD ～オリジナルビデオアニメーション～	日本クラウン	〈込〉3,000円
6月26日	★ファインドラブ2～プロローグ オリジナルサウンドトラック	キングレコード	〈込〉2,500円
7月18日	★ポケモンひけるかな?	メディアファクトリー	〈込〉3,150円
7月22日	バトルアスリーテス大運動会 音楽編 Vol.3	パイオニアLDC	〈込〉3,059円
7月23日	★ストリートファイターEX2 アレンジアルバム	セルピュータ	〈込〉2,520円
	★Brave Fenser 武蔵伝 オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	〈込〉2,854円
	★トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.2	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,300円
7月24日	★銀河お嬢様伝説ユナ ラジオエディット版①(仮)	キングレコード	〈込〉3,150円
	★エルフ版 下級生 Radio Avenue vol.6	ピンクパイナップル	2,913円
7月25日	★ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.1	ムービック	2,800円
	★エチュード虹組	ワーナーミュージック・ジャパン	〈込〉2,500円
7月29日	トリフェルズ魔法学園物語 エーベル騎士団篇 Vol.3	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,548円
7月30日	★パラサイト・イヴ リミキシーズ /Various Artist	デジキューブ	〈込〉2,854円
7月上旬	★セガサターン,りみっくすシロ!(LP)	ワーナーミュージック・ジャパン	〈込〉1,400円
8月1日	★センチメンタルグラフティ プレイヤーズ応援歌	NECインターチャネル	〈込〉1,100円
	★アンジェリーク LOVE COLLECTION	光栄	〈込〉2,000円
	★ピキーニャ!EX サウンド集	データム・ポリスター	〈込〉2,625円
	★センチな夏休み/1ダースのMEMORY	日本コロムビア	〈込〉1,365円
	★センチメンタルグラフティ SONG COLLECTION	日本コロムビア	〈込〉2,940円
	★luv wave オリジナル・サウンドトラック	ハニーホルモン	〈込〉2,854円
	★キミにSteady オリジナル・サウンドトラック	ハニーホルモン	〈込〉2,854円
	★センチメンタルグラフティVI ～想い出のスクールデイズ②～	ムービック	2,500円
8月5日	★F-ZERO X オリジナルサウンドトラック	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
	★NEO・GEO DJ Station in ねおちゅぴ	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★b.l.u.e.～Legend of water ドラマCD	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	お嬢様特急 faraway vega 2nd HALF	ポリグラム	〈込〉2,854円
	★バッケンローダー オリジナルサウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	〈込〉2,310円
8月7日	ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥ オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ/キングレコード	〈込〉3,873円
	ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.2(仮)	コナミ/キングレコード	〈込〉2,854円
	★レイディアント シルバーガン	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉3,059円
8月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ・少年レッド	テイチク	〈込〉3,000円
8月19日	★お嬢様特急 ヴォイスコレクションアルバム(仮)	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,854円
	★グランツーリスモ ロックアレンジアルバム(仮)	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,854円
	★スーパーロボット魂 マジンカイザー傳 Vol.2(仮)	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★水木一郎・影山ヒロノブ・鈴木真仁のラジオスーパーロボット魂 Vol.1 ～恐怖!まじん改造計画の巻	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★鉄拳3 P.S.Maniax(仮)	ポニーキャニオン	〈込〉2,940円
8月19日	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	〈込〉2,310円
	★探偵神宮寺三郎 夢の終わりに 10th ANNIVERSARY スペシャルアルバム	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	〈込〉2,310円
	★惑星攻機隊りとるキャッツ オリジナルサウンドトラック	ワンダースピリッツ	〈込〉2,548円
8月21日	★フレンズ～青春の輝き ヴォーカル・アルバム(仮)	NECインターチャネル/キングレコード	〈込〉3,059円
	★スナッチャー/ポリスノーツ 小島監督BEST Vol.1(仮)	コナミ/キングレコード	〈込〉2,854円
	★ドラマCD みつめてナイト 第2巻(仮)	コナミ/キングレコード	〈込〉2,854円
	★遊戯王～モンスターカプセルブリード&バトル オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ/キングレコード	〈込〉2,243円
	トリフェルズ魔法学園物語エーベル騎士団篇 ミュージックコレクション	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,548円
	★ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か!?…(仮)	日本コロムビア	〈込〉2,625円
	★トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ VOL.3	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,300円
	★ハローキティ めっちゃフィットネス オリジナルサウンドトラック(仮)	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,500円
8月22日	デスクトップのメイドさん ドラマCD～House Keeping Operation～	ムービック	2,800円
8月26日	はいぱぁセキュリティーズ2 ドラマCD Vol.3 ～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～	日本クラウン	〈込〉2,500円
	★バトルアスリーテス大運動会 ラジオドラマ(仮)	パイオニアLDC	〈込〉2,625円
9月2日	★アンジェリーク デュエット 飛空都市物語	光栄	〈込〉3,000円
	★放課後恋愛クラブ①織原早苗(仮)	ハニーホルモン	〈込〉2,639円
	★放課後恋愛クラブ②堀川ななせ(仮)	ハニーホルモン	〈込〉2,639円
	★SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝 オリジナルサウンドトラック	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	★アストロノーカ オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,854円
	★Rhythm(恋の律動) オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,854円
9月4日	★かってに桃天使! オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ/キングレコード	〈込〉2,243円
	★矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部BEST Vol.2	コナミ/キングレコード	〈込〉2,243円
	★ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.3	コナミ/キングレコード	〈込〉2,854円
	★みつめてナイト Concert(仮)	コナミ/キングレコード	〈込〉2,854円
	★(タイトル未定)/朝日奈夕子	コナミ/キングレコード	〈込〉3,059円
9月5日	★ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.2	ムービック	2,800円
9月23日	ぷよぷよ通DX.	テイチク	(予) 2,500円
9月26日	★センチメンタルグラフティVII(仮)	ムービック	2,500円
10月1日	スウィート・ティアーズ オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	2,718円
10月9日	★ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.3	ムービック	2,800円
10月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 喜劇・リア王(太正十四年夏公演)	テイチク	〈込〉3,000円
10月31日	★センチメンタルグラフティVIII(仮)	ムービック	2,500円
11月21日	★ぷよぷよSUN DX.	テイチク	未定
11月28日	★センチメンタルグラフティIX(仮)	ムービック	2,500円
11月予定	★CD-MATE 日向さゆり	ビクターエンタテインメント	1,500円
	★CD-MATE 神藤ゆりか	ビクターエンタテインメント	1,500円
	★ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.4	ムービック	2,800円
12月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵(帝劇花組～地方公演編～)	テイチク	〈込〉3,000円
12月予定	★CD-MATE 冬月あや	ビクターエンタテインメント	1,500円
	★CD-MATE 桜井ゆきえ	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年2月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 青い鳥(太正十四年秋公演)	テイチク	〈込〉3,000円
99年1月予定	★CD-MATE 松浦くるみ	ビクターエンタテインメント	1,500円
	★CD-MATE 荻原なな	ビクターエンタテインメント	1,500円
	★リトルラバーズ シーソーゲーム オリジナルサウンドトラック(仮)	ビクターエンタテインメント	未定
冬頃予定	★スウィート・ティアーズ オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,854円
▼シングル			
7月3日	★raging waves/林原めぐみ	キングレコード	〈込〉1,020円
7月18日	★door	SPEビジュアルワークス	〈込〉816円
8月7日	Boys&Girls/前田三姉妹	NECインターチャネル/キングレコード	〈込〉1,020円
	★Believe/桑島法子	コナミ/キングレコード	〈込〉1,020円
8月21日	★季節を抱きしめて	SPEビジュアルワークス	未定
	★(タイトル未定)/虹野沙希	コナミ/キングレコード	〈込〉1,020円
8月28日	★ハードル/乙女の心意気	パイオニアLDC	〈込〉1,020円
9月4日	★(タイトル未定)/丹下 桜	コナミ/キングレコード	〈込〉1,020円
9月23日	★こんなに君はあったかいんだね	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,020円
11月21日	★忘れない季節～DREAM'N TOMORROW～	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,020円
▼ビデオ&LD			
6月下旬	サンダーフォースV 攻略ビデオ(通販)	テクノソフト	〈込〉5,000円
7月18日	★ポケットモンスター 保存版 Vol.1	メディアファクトリー	1,980円
	★ポケットモンスター 保存版 Vol.2	メディアファクトリー	1,980円
	★ポケットモンスター 保存版 Vol.3	メディアファクトリー	1,980円
7月24日	同級生 恋愛専科 お遊びビデオ	ピンクパイナップル	4,800円
7月25日	バトルアスリーテス大運動会 track 8	パイオニアLDC	5,500円
7月28日	ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 2巻:ダークストーカーII(ビデオCD)	ビームエンタテインメント	5,800円
	ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 3巻:苦痛の部屋(ビデオCD)	ビームエンタテインメント	5,800円
	ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 4巻:It's Show Time!(ビデオCD)	ビームエンタテインメント	5,800円
	ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 5巻:変身(ビデオCD)	ビームエンタテインメント	5,800円
8月7日	Mariko Kouda Concert Tour'97～'98 なんでだってば!?	コナミ/キングレコード	〈込〉5,800円
	モータル・コンバット2 字幕スーパー版	東宝	13,800円
	モータル・コンバット2 日本語吹替版	東宝	13,800円
8月21日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…forever」	ピンクパイナップル	6,800円
	サクラ大戦2 電影回顧録～太正十四年版～下巻	マーベラスエンターテイメント	4,800円
8月25日	バトルアスリーテス大運動会 track 9	パイオニアLDC	5,500円
8月予定	センチメンタルジャーニー Episode.5	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.6	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.7	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.8	バンダイビジュアル	3,800円
9月25日	バトルアスリーテス大運動会 track10	パイオニアLDC	5,500円
	★センチメンタルジャーニー メモリアルボックス(LD)	バンダイビジュアル	36,000円
	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」	ピンクパイナップル	6,800円
9月予定	センチメンタルジャーニー Episode.9	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.10	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.11	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.12	バンダイビジュアル	3,800円
10月25日	バトルアスリーテス大運動会 track11	パイオニアLDC	5,500円
10月下旬	★同級生2 第十一章「夢・それから…」	ピンクパイナップル	6,800円
11月25日	バトルアスリーテス大運動会 track12	パイオニアLDC	5,500円
11月下旬	★ATHENA Vol.1(仮)	バップ	未定
	★ATHENA Vol.2(仮)	バップ	未定
	★ATHENA Vol.3(仮)	バップ	未定
12月25日	バトルアスリーテス大運動会 track13	パイオニアLDC	5,500円
99年1月下旬	★同級生2 第十二章「兄妹…それとも…」	ピンクパイナップル	6,800円
未定	★ATHENA Vol.4(仮)	バップ	未定
	★ATHENA Vol.5(仮)	バップ	未定
	★ATHENA Vol.6(仮)	バップ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ1巻:ダークストーカーI(ビームエンタテイメント)6月25日→7月28日●ダービースタリオン オリジナルサウンドトラック(ワンダーエンターテイメント)6月24日/品番WDCD-30115→7月15日/品番WDCD-30130

★……今月DataBaseに初登場した新作

山下　章

ワールドカップ・日本戦の日は仕事が手につかなかった模様。サポーターソングを聞いて『恋のホットロック』を思い出したとか。

オマケばかりが注目されているけど……

スクウェアの新作アクションRPG『武蔵伝』のデキがいい。これでもかとばかりに，バラエティに富んだアクションのアイデアがつめこまれているだけでなく，久しぶりに〝ゲームを解く楽しみ〟を体験させてくれる。制作者が本当にゲームが好きなんだな，ということが随所から伝わってくる良作と言っていいだろう。また，BGMのノリの良さは必聴。一般音楽を意識したBGMを採用するゲームが多いなか，こうしたゲーム・ミュージックの本来の良さを引き出そうとする楽曲群は，気持ちよく耳に響く。かつてのGMファンたちに，ぜひとも聴いていただきたい（僕はCDの購入を決めました）。

ベニー松山

「W杯？　ハッ！　興味ないね」と公言していたわりには睡眠不足のご様子。素直に応援できない三十路のひねくれ具合を見た。

『ゴーストヘッド』終わらせたよ（泣）

俺はおそらく世界一，いや宇宙一デュアルショック（アイランドブルー）の発売を楽しみにしていた男である。すでに黒いのは持っていたが，スケルトン青が手に入るまでのつなぎでしかない。当初，4月下旬に発売されるとのリリースがSCEから送られてきて俺は小躍りした。某カメラ屋に電話して予約しようとまでした。しかし店員は冷たく「4月の発売予定はないし，そもそも予約なんて受けつけないスよお客さま」などと言い放つ。ンなワケあるかとリリースでの発売日に店まで行ったが，本当に出てないんでやがる。結局5月末ごろ発売。連日のように通った俺って，胸張って宇宙一。

稲垣宗彦

月のいちばん忙しい時期に，カゼでダウン。頭痛，発熱，ノドの痛み，セキとひととおりをこなし，さらに鼻血まで出したという。

うちは当分，Socket7だけどさ。

最近発売される3Dシューティングは，ホント，おもしろい作品がそろっている。今月紹介している『アウトウォーズ』と『アップライジング』も，よくできた優秀な作品。ぜひ遊んでみてほしい。

これぞ超大作！と以前から話題の『Unreal』も出まわりはじめた。「PentiumⅡでも重い」というウワサに恐れをなし，まだ遊んではいないけど，やはりグラフィックの表現など，特筆すべきものがあるとか。この先，『Unreal』のグラフィックエンジンを積んだゲームが多数登場する予定。となると，いよいよゲーマーにとってPentiumⅡが標準装備という時代に突入か……!?

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

中村京子

この2か月ほど，ずっと軽いカゼひき状態。連日の夜ふかしが原因らしいが，だったらゲームしないで早く寝ればいいのに。

○△○□□○△▲●（同時）○っ！

……というわけで，先月の予告どおり，PSの『ブレイズ&ブレイド』です。

街の宿屋でクエストの舞台となる場所を聞き出し，ひたすら冒険するというタイプのアクションRPGで，メモリーカードとマルチタップを持ち寄っての4人同時プレイがとにかく楽しい。フィールドは仕掛けだらけだし，戦闘はもう大乱戦だし，いかにも冒険してる，って実感があってワクワクしちゃうのだ（ちなみにワタシはウィザード）。ロードが長い，アイテム管理が不便などの短所もあるけど，それを差し引いても十分遊べると思う……と言ってるあいだに，続編が9月に登場？　やるしかないでしょ。

板場利光

自分の車がほしいらしい。しかし，現在のスケジュールでは月に1回乗るのがやっと。それならレンタカーのほうが安いって。

コナミのGMを演奏したい！

今月の『ビートマニア』の折りこみ付録はいかがだっただろうか。みなさんの反響しだいでは，つぎの機会に，もう少しつっこんだ内容の攻略記事を掲載できるかもしれないので，ぜひ感想のほうをよろしく。

さて，この秋に発売されるプレイステーション版『ビートマニア』だけど，オリジナル曲が10曲も収録されるようで，とても楽しみ。しかも，資料によると「コナミならではのアノ曲も入ってます」とのこと。いったいなんだろう？　個人的には『悪魔城ドラキュラ』や『グラディウスⅡ』の曲を入れてほしいなあ（『konamix』みたいに前奏だけじゃなくて，全フレーズね）。

八巻将之

広末ウチワを片手に「夏もいいねぇ」とほざく毎日。ヒロスエ大好き症候群に拍車がかかり，もはや手がつけられない状態に。

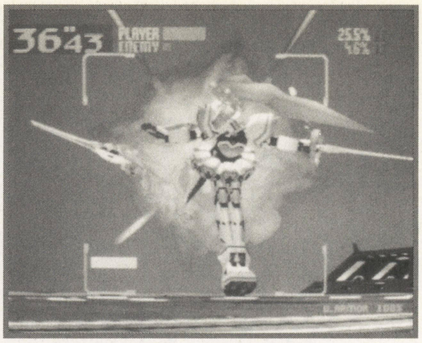
なぜか切ない今日このごろ

当然のごとく，『サイキックフォース2012』にハマってます。待たされただけあって完成度は，かなりのモノ……なんだけど問題点がひとつだけ。刹那で勝てないのぉぉっ！「刹那ってカッコイイけど，弱いよね」。何気ない女の子たちの会話が胸に突き刺さる。今は刹那の汚名を返上するために基板購入も辞さない覚悟です。

それから，いつかの後日談になるけど，PSの『修羅の門』。買いました（しかも攻略本つき……）。ウワサにたがわぬデキだったけど，バカみたいに強いCPUキャラのアルゴリズムだけは原作を忠実に再現してまス（笑&涙）。現実ってキビしいなぁ。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

オペレーティングマニュアル vol.3



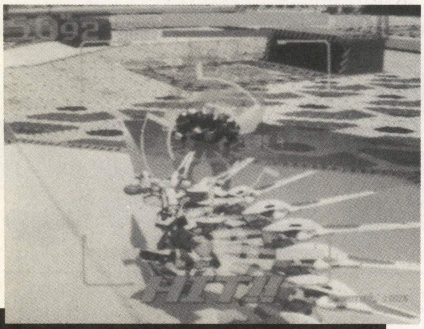
■セガ ■アーケード ■稼働中

今月は，各機体の特殊技をまとめて紹介する。すでにゲーム・センターなどでさかんに使用されている技も多いが，バルバドスのリフレクトレーザーやドルドレイの回転アッパーなどの正式なコマンドを確認してほしい。（文／開田清隆）

テムジン

サーフボードのように変形させたソードに乗り，相手につっこんでいく技は，発動時にかならず相手の方向を向くのでヒットさせやすく，スピードも速い。近距離戦で出せば，まず回避されないだろう。ただし，この技は武器ゲージがすべて100%でないと出せない(空中前ダッシュ両トリガーになる)ので，注意しよう。

ソードをかまえ，入力した旋回方向に回転しながら移動する技は，攻撃判定の出現が遅いのが難点。そのため，当てるのはむずかしいぞ。

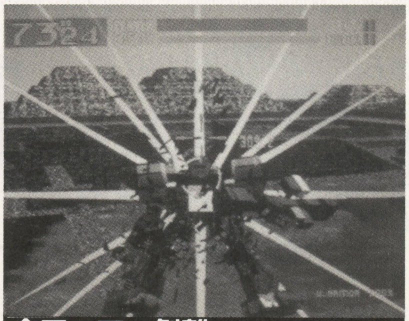


ソードを出したまま高速回転
旋回入力＋両トリガー

サーフィンのように特攻
空中前ダッシュ中に両トリガー

ライデン

自らアーマーをはがし，機動力をアップさせることができる。この技を使用すると，機動力がスペシネフぐらいになるのだが，シールドゲージが使用時の10%に減少するというリスクもある。普通に使うと着地するまでにやられてしまうので，障害物などに隠れて，低空で使おう。



全アーマー剥離
ジャンプ上昇中にスタートボタン

フェイ・イェン・ザ・ナイト

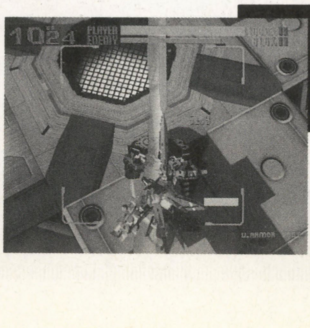
フェイ・イェンの特殊技は，前作と同様のハイパー化のみ。体力が50%以下になると発動，各種攻撃がパワーアップし，V.アーマーも100%に回復する。

ハイパー化
体力50%以下で発動

サイファー

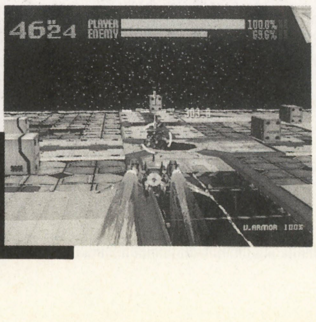
変形して特攻を仕掛ける技は，前作のバイパーIIのものとちがって無敵ではなく，ホーミング性能もない(操作することは可能)。よってヒットさせるには，相手の目の前でジャンプ直後に仕掛けるなどの工夫が必要だ。単に変形した場合は，飛行形態のまま自由に移動・攻撃が可能で，そこからトリガー＋ターボボタン全押しで特攻に移行することもできる。

戦闘機形態に変形し，特攻
空中前ダッシュ中に両トリガー



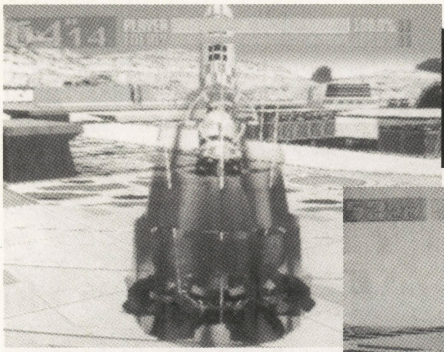
空中前ダッシュ近接
空中前ダッシュ中にレバーうしろ＋トリガー

変形
2段ジャンプ上昇中にスタートボタン(スタートボタンでもとの形にもどる)



グリス・ボック

グリス・ボックの特殊技は，本体より大きなミサイルを1発発射するという，ハデなもの。ミサイルは数秒間飛んだあと地上に落下，着弾すると大爆発する。相手が爆発の範囲内にいれば，大ダメージを与えることができるぞ。1試合に1回だけ使用可能。

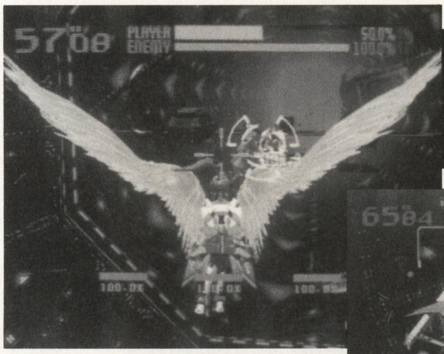


超巨大ミサイル発射
しゃがみ入力＋スタートボタン

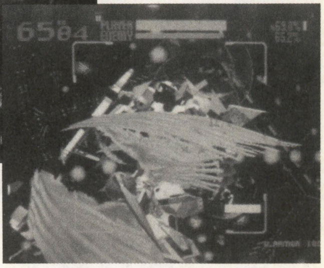
▶着弾すると，広範囲に爆風が広がり，炎があがる。爆発の範囲内にいると，自分もダメージを受けてしまうので注意しよう

エンジェラン

シールドゲージが半分に減少するかわりに背中に羽が生え，機動力がアップする。そのあいだは，右ターボ近接攻撃（どのトリガーでも可）で相手のシールドゲージを奪い，自分のゲージにプラスすることが可能。羽は，一定時間たつと消滅する。



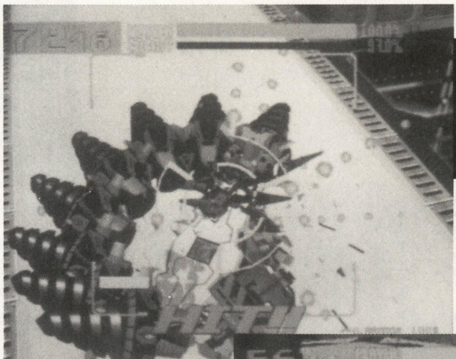
一定時間羽を生やす
静止状態でしゃがみ入力＋スタートボタン



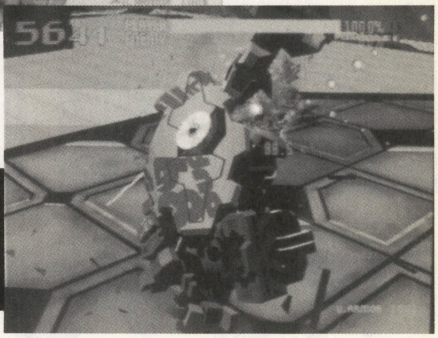
▶羽が生えているときの右ターボ近接攻撃は，相手のシールドゲージを吸収できる。狙うなら，右トリガーがいいだろう

ドルドレイ

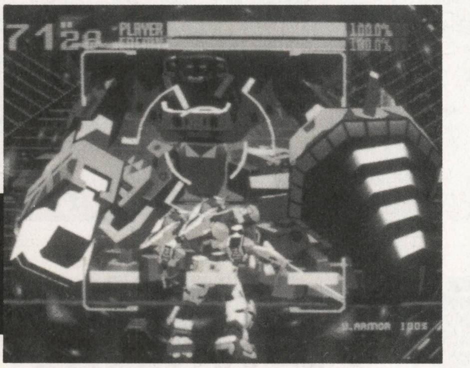
ドルドレイの特殊攻撃は全部で三つ。巨大化中は，左トリガーがドリル突き，右トリガーが踏みつけ攻撃となる。ただし，巨大化できるのは，1ゲームで1回のみ。回転アッパーは，回転して殴るときとアッパー時の計2回，攻撃判定が発生する。



ドリルを突き出し高速旋回
右旋回＋両トリガー



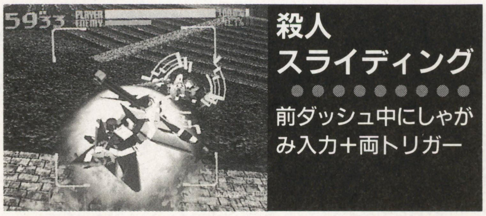
巨大化
静止状態でスタートボタン



回転アッパー
近接しゃがみ両トリガー攻撃の構え中に右ターボ＋両トリガー

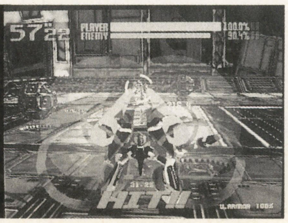
スペシネフ

両肩からのレーザーは，ヒットすると相手の両トリガー攻撃を封じることが可能。デスモードは，13秒間無敵になるが，タイムがゼロになると自爆してしまう。

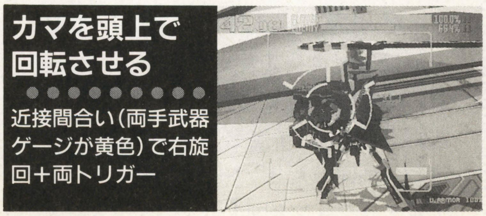


殺人スライディング
前ダッシュ中にしゃがみ入力＋両トリガー

旋回し鬼火を放出
旋回入力＋左トリガー

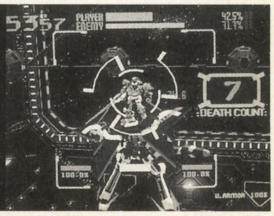


両肩より緑色のレーザーを発射
トリガー＋ターボボタン全押し



カマを頭上で回転させる
近接間合い（両手武器ゲージが黄色）で右旋回＋両トリガー

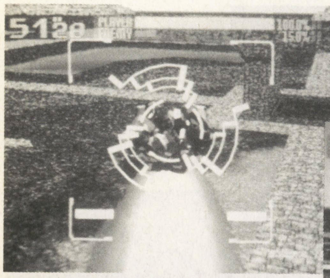
動作中にレバー回転入力で「連続カマ回し」が可能



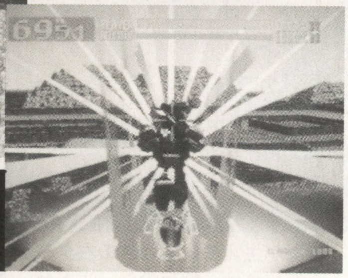
デスモード
相手よりシールドゲージが少ないときにスタートボタン2回

アファームド・ザ・バトラー

飛び蹴り特攻は，空中で一回転して飛び蹴りをくり出す技。相手を自動補足する能力はないので，かなり当てにくい。バトラーとストライカーは，1ゲームに1回のみ，機動力，攻撃力をアップさせ，V.アーマーを100%に回復させる技もある。



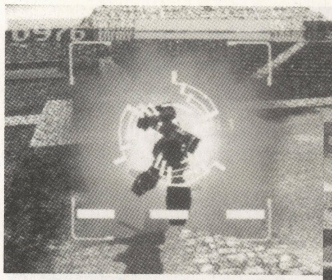
飛び蹴り特攻
空中前ダッシュ中に両トリガー



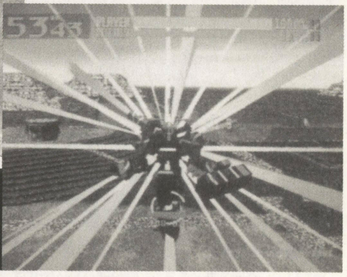
一定時間性能アップ
2段ジャンプ上昇中に両トリガー

アファームド・ザ・ストライカー

バトラー同様，空中からの突進技と，一定時間性能をアップさせる技を持っている。バトラーにも言えることだが，性能をアップさせるときは，すばやく2回連続でジャンプを入力して，なるべく低空で発動させたほうが，着地までのスキが少ないぞ。



パンチ特攻
空中前ダッシュ中に両トリガー



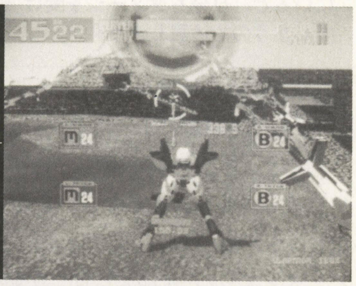
一定時間性能アップ
2段ジャンプ上昇中に両トリガー

バル・バドス

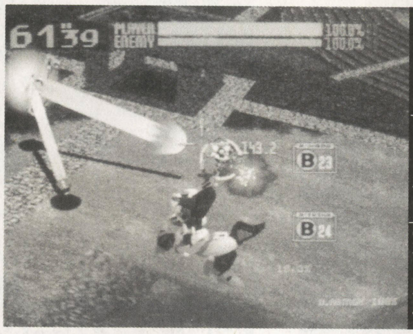
特殊攻撃はすべて，ランチャーを使ったもの。ブラックホールは相手の攻撃（飛び道具）を吸収する。ランチャーの属性は，スタートボタンで変更可能だ。

ブラックホール形成
ランチャーを四つ切り離してから，静止状態で右ターボ・両トリガー

ピラミッドフィールド形成
ランチャーを四つ切り離してから，しゃがみ入力＋右ターボ・両トリガー



リフレクトレーザー
ランチャーを四つ切り離してから，ジャンプ上昇中に右ターボ＋両トリガー



リフレクトレーザー2
バルカン属性の足ランチャーひとつ&空中で切り離した腕ランチャーひとつのとき，ジャンプ上昇中に右ターボ・右トリガー

2段リフレクトレーザー
バルカン属性の足ランチャーひとつ&地上で切り離した腕ランチャーひとつ&空中で切り離した腕ランチャーひとつのとき，ジャンプ上昇中に右ターボ・右トリガー

交互リフレクトレーザー
バルカン属性の足ランチャーひとつ&空中で切り離した腕ランチャーふたつのときに，ジャンプ上昇中に右ターボ＋右トリガー

「オラタン」全国大会開催決定！「夏期特別戦闘指令電弐號作戦（デンニゴウサクセン）」

春の『バーチャロン』につづき，『オラトリオ・タングラム』も全国大会が開催されることになったので，その情報をお伝えしよう。

本大会は，店舗予選，エリア大会，決勝大会を経て行なわれる。店舗予選は，全国のセガ系列のゲーム・センターなど約400店舗で順次開催され，その勝者が，36店舗のアミューズメント施設でのエリア大会に進出。さらに，それを勝ち抜いたエリア代表が，東京・大田区産業プラザPIOにて行なわれる決勝大会に出場できるのだ。実施日時は，店舗予選が7月19日～8月16日，エリア大会が8月30日&9月6日，全国決勝大会が9月27日となっている。決勝大会では，予選を勝ち抜いた64名のほか，前回の大会「バーチャロン ファイナルミッション全国大会」の上位入賞者3名も参加するので，かなりアツいバトルが展開されるだろう。なお，店舗予選に参加すると，もれなく特製ステッカーがプレゼントされるぞ。

前回の『バーチャロン』大会は，5万人ものプレイヤーが参加したが，今回の大会参加人数は，それを上まわるものと予想される。腕に自信のある人も，そうでない人も，ぜひ参加してみよう。

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 俗語(スラング)を覚えよう

ひとつの世界に同時に3,000人ものプレイヤーが参加できるオンラインRPG『Ultima Online』。世界各国からプレイヤーが集まって，商売をしたり闘ったりするのだから，やっぱり会話をする機会も多い。日本人同士でローマ字会話も悪くはないが，外国人が相手の場合どうしても英語中心になる。そこでまず困惑させられるのが，俗語，隠語，省略語，くだけた口語表現，タブー語の数々である。これらをひっくるめてスラングというのだが，覚えてしまうと便利このうえない。ふだんキーボードで入力してチャットのように会話をするのだから，1字でも入力が少ないほうがいいし，くだけた英語のほうが親しげな会話になるのだ。

知らないスラングを聞いたときの対処方法としては，同じ音の単語に置き替えて別の言葉にするとか，なにかの省略化の線をたどってみよう。会話で使われる単語は，中学生英語レベルだ。

保多手「先輩ー。この前，ヘンでヤバヤバそうでイカれたガイジンに話しかけられちゃったんですが，意味不明な荒唐無稽(こうとうむけい)英語をおくっちゃべり遊ばされるんですよー」

藪良「キミの日本語もかなり人智を超越していると思うけどな」

保多手「ログ・ファイルを見てみますね。えーと」

藪良「ただのテキスト・データなのに，やけに読み込みに時間がかかるなあ」

保多手「12月ぐらいからの会話やらなんやら，全部残ってますからねー。かれこれ12MBぐらいはありますよ」

藪良「そんなにためずに，別ファイルにバックアップしとけよな。処理が遅くなるかもしれないだろ」

◀スラングを使いこなし、楽しい『U.O.』ライフを！

保多手「えーと，たしかPet Shop Proとかいう人だったな」

藪良「なに？」

保多手「Pet Shop Pro」

藪良「そりゃオレだ。オレの動物調教専用のキャラだ。なんだ，この前のフンドシ一丁の新人はキミか」

保多手「日本人同士だってわからずに英語で会話してたんですねー。だったら，えーと，"Are you Newbie？"ってなに？」

藪良「"キミは新参者か？"って聞いたんだよ。貧乏くさい格好だから，装備をわけてあげようと思ったのに」

保多手「それは，もったいないことを」

藪良「こっちの言っている意味がわからなければ，Im not good at english！とか言えば，あー，英語圏の人間じゃないんだなーとかわかったのに」

保多手「スラングっぽい言葉は辞書にも載ってないから，わからないですよね」

藪良「んじゃ，とりあえず，よく使われる省略語，スラングを右にまとめておこう。外人同士でも通じない場合もあるので，わからなくっても恥じゃないぞ」

「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

対応OS	Windows95
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium166MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上） ＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDraw5.0対応， HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 利用規約では年齢18歳以上 キーボード＋マウス

辞書にはあまり載っていないことば

2	to
4	for
ASAP	as soon as possible できるかぎり早く
aye	はい(aye?＝はい？ aye！＝はい！)
brb	be right back すぐにもどるよ
chicken	チキン野郎，臆病者
cya, c-ya, cu	see you again またね
damn	くそ！
fuck	こんちくしょう
gimme	give me
ic	I see わかった，なるほど
just kidden	冗談だよー
k	ok
kewl	cool イカス
kick in the ass	(しりを蹴飛ばされたぐらいの)ショック！ ひでぇ！
newbie	新米，素人
np	no problem 気にしないよ，どういたしまして
OoooOoOOO	幽霊のマネ
PKer	Player Killer
pls, plz	Please どうか～してください
reg	reagent(秘薬)のこと
root	Mandrake Root(マンドレイク)
sucks, suxs	むかつく
thanx, thx	thank you ありがとう
yer	your

©ORIGIN Systems,Inc.

ブリタニアに死す

奥様はブリテイン市民

連載日記

『U.O.』はシナリオもエンディングもないRPG。この人気連載コーナー(アンケートでつねに上位をキープ！)では，カタギの主婦によるプレイ日記をほぼ原文のままで掲載している。ゲーム世界の雰囲気を，読者にナマで感じてもらいたい。

PROFILE

CUCCIOLOさん

このキャラクター・ネームのおかげでイタリア人から声をかけられたりするが，正真正銘の日本人，しかも，ごくフツーの主婦！である。『ウルティマ』シリーズを愛し，裁縫，料理，大工などの内職系のお仕事が好きらしい。最近，ギルドストーンを衝動買いし，「ピンクギルド」という謎のギルドを結成した。やぶらーも強制加入させられ，Rogue in Blackという謎の肩書きを背負うことに。最近はブリテイン西南のYabura邸に出没。

×月○日

Yabura邸でスクロールを書いていると，家の前に突如チェストや木箱が出現！ モンスターキャンプの発生か？ しかし近くにモンスターの気配はない。そのかわり数人のジプシーがいる。ジプシーキャンプだ。へー，モンスター以外のキャンプも出現するんだ。ジプシーキャンプのチェストや箱から現金およそ200gpを失敬。モンスターのお金じゃないからちょっと気がとがめるけど……。

狩りをしてYabura邸にもどってくると，ジプシーキャンプのあったあたりには女性の死体が。衣類などの遺留品の特徴から見て，先ほど会話をかわしたNPCジプシーのCandice嬢の遺体らしい。どうして殺されてしまったんだろう？ ジプシーは別に攻撃をしかけてくるわけではないのに。

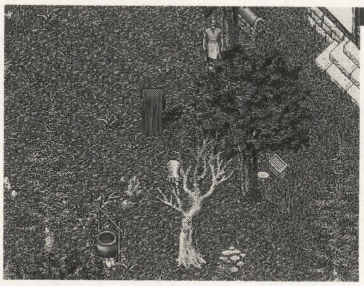
◆

魔道の師匠とも言うべきKIYOさんにくっついて狩り(CUCCIOLOいわく「羽むしり」。KIYOさんいわく「ダンジョン」……認識の相違があるような)に出かける。自動追尾モードでおともしまーす。きゃー，Orcish Mageが出たーっ！ 一目散に逃げ出すCUCCIOLO。……が，師匠にエリ首をつかまれて引きもどされる(自動追尾はずしてなかった)。し，師匠ぉーっ，逃げましょうよぉ。ガンとして引かない師匠。Orcish Mageと師匠の戦闘がはじまった。こうなったら師匠を援護するのが弟子のつとめ!!

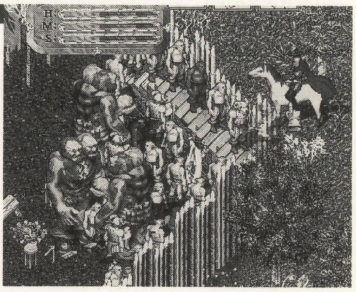
相手は魔法を使うモンスター。魔法反射の呪文を師匠にかけよう。えーと……。パラパラと魔道書をめくり，呪文を探す。あった，これだ。「In Jux Sanct」。不思議な光が私を包む。え？ この呪文，自分にかけちゃうの!? えーと，えーと，それじゃStrengthを師匠にかけよう。筋力&体力増強のドーピング魔法だ。えーと呪文呪文……パラパラ。あわてるあまり，なかなか魔道書から目的の呪文を見つける

CUCCIOLO&KIYOの修行の旅

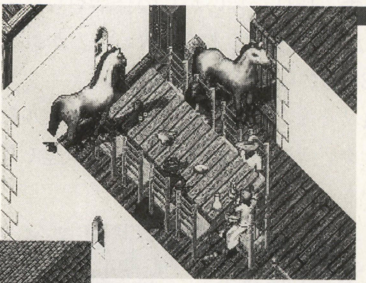
CUCCIOLO女史は，とにかくモンスターと遭遇しやすい。それだけ長時間，毎日ゲームをしているのだろうが，運もいいはずだ。出会っただけのモンスターをきちんと倒していれば，かなり強いキャラになっていたハズである。ところが，女史は根っから戦闘がキライ。魔法といえば，支援魔法や回復魔法，防御魔法がもっぱらで，攻撃魔法を使うことはまずないのだ。KIYO(ライターの開田氏)と旅するときも，修行の旅と言うには，あまりにも観光旅行的な気がするのだが……。



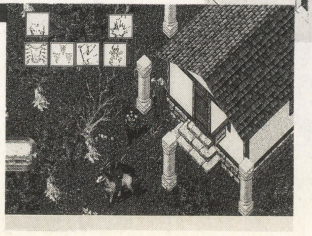
ジプシーキャンプ



オークキャンプ



読者の豪邸訪問



謎の家

▲編集部に読者から連絡があり，E-mailなどで交渉を重ねたのち，彼らと出会う機会を得た。詳細は来月に特集する予定だ。ベーマガ読者って，Napa Valleyのサーバーに多いのかな？

ことができない。ああ，急がなきゃ……パラパラ……あった！　しかしCUCCIOLOが呪文を口にするより早く，「うおぅ」という断末魔のうめき声が。し，師匠――っ!!

しかし息絶えていたのはOrcish Mageのほうだった。師匠は「やったね！　ふたりなら余裕でしょ？」。いや……倒したのは師匠ひとりだよ。私，自分に魔法かけて魔道書めくってただけだもの。

その後，ドレッドロード（日記当時の極悪人の称号）さんと出くわした。しばらくの沈黙のあと，彼が「hi」とあいさつ。私たちも「hi」とあいさつを返す。緊張であたりの空気が張りつめる。恐ろしいほどの静寂……そして彼は別れを告げて去っていった。怖かったね，師匠？

「俺，エナジーボルト（攻撃魔法）に手をかけてた」

……ごめん。私，リコール（脱出魔法）に手をかけてた。

◆

一軒の風変わりな家を見つけてしまった。一見ふつうの小型住宅だが，まわりに不思議な柱が建っている。一体この家は何なんだろう!?　とある巨大な建物(タワーかな？)の屋上が見えた。ギルドストーンを取り囲むように配置されたテーブルには，さまざまな野菜やチーズ，パイがならべられている。大釜も配置され，近くに置かれたテーブルの上には皿やナイフ，フォークがならんでいる。これは何かの儀式の間なのか!?　それともベジタリアン向け巨大露天キッチンか!?　もしかすると料理人ギルドなのかも……。

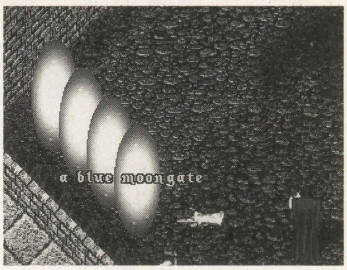
◆

師匠のKIYOさんと行く狩りはいつも現地解散。狩り終了後，各自，魔法で街にもどるのだ。近ごろの師匠は魔術スキルが80を超え，解散時にゲートトラベルを使って街へのゲートを開いてくれる。私の魔術スキルは70に満たず，ゲートを開くのはほぼ不可能。

今日も師匠はゲートを開く呪文を唱える。が，失敗。また失敗。師匠の魔力を持ってしてもゲートは簡単に開けないらしい。何度も失敗の連続だ。ふといたずら心をおこしたCUCCIOLOは荷物に忍ばせていたゲートトラベル・スクロールをそっとつかみだす。魔法書とちがい，スクロールは使い捨てだけど，魔力の低い者でも高確率で魔法を唱えられるのだ。「Vas Rel Por」というCUCCIOLOの詠唱とともにゲートが現れる。「おお！」と驚く師匠。無理もない。連続で失敗する師匠の目の前で未熟者の弟子が一発で成功させたのだ。魔道一直線の師匠にとって，かなり屈辱的なできごとにちがいない。クヤしがってるだろうな，と内心ほくそえみつつゲートをくぐり，ブリテインの街にもどる。ゲートはしばらくのあいだ青白い光を放っていたが，やがて消えていった。私の開いたゲートから師匠が現れることはついになかった。自らの呪文は失敗したまま弟子の開いたゲートで帰還するなどということは師匠のプライドが許さなかったのだろう。まったく意地っ張りな師匠だこと！

便利魔法　ゲート

『U.O.』では，リコールルーンというアイテムと，いくつかの魔法を併用して，世界のあちこちへ移動することができる。これにより，広大な土地を長時間かけて横断する危険を避けられるのだが，使いこなすには，スキルをかなり向上させる必要がある。どういったスキルやアイテムが必要かを解説する。



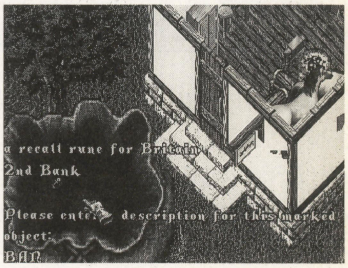
▲大勢の人間を転送する魔法「ゲートトラベル」。絶対に覚えよう

①目的の場所へ行きマークする

1. 魔法店でカラのリコールルーン（unmarked recall rune）を買ってくる。
2. とにかく，なんとしてでも現地へたどり着く。
3. マーク（Mark）の呪文を使って，ルーンに目的地を記録する。ルーンはバックの中でOK。

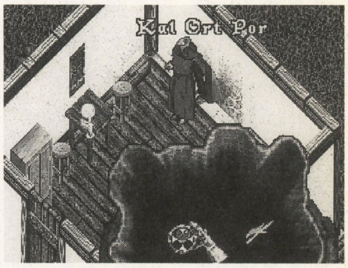
②ルーンに名前をつける

ルーンをダブルクリックして，名前をつける。自宅近くへ飛ぶルーンは，盗難にあったときのことを考え，銀行の貸し金庫に置くか，別目的を思わせる名前にして携帯したい（例：hunting ground＝狩場）。逆に販売用は，土地名を簡潔明快に記す。



③リコールかゲートの呪文も用意

リコールルーンで移動できる呪文には，術者だけを一瞬で移動させるリコールと，集団が移動するためのゲートを一定時間だけ開くゲートトラベルがある。前者はMagery（魔導）のスキルが低くても大丈夫。巻物を使わずとも40以下で成功する。



▲魔法は100%成功するものではない。重要な呪文は巻物で持ち歩こう

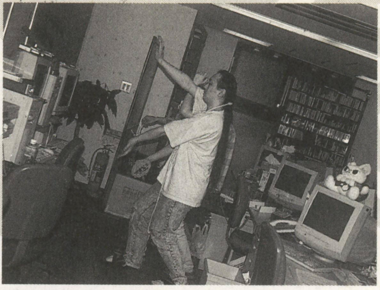
④ベンダーで売る
緊急脱出用，旅行に使う

リコールは，モンスターから逃げる場合にも使える。ゲートはNPC救出イベントなどで，自分以外のキャラを移動させるさいに役立つだろう。右写真のようなケースにも有効。

▲ダミーをたたいてたら，工事がはじまり，閉じこめられてしまった！

ゲーム・クリエイターへの第一歩を後押しする短期集中講座第4回

「ツクール」免許皆伝！



『2D格闘ツクール』
■アスキー■Windows95■9,800円■発売中

『2D格闘ツクール』で，ゲームを制作するためのポイントを伝授する本コーナー。今月は，ゲームの印象をガラリと変える「演出」についてレクチャーする。新コーナーもはじまったので，そちらもヨロシク／　（講師：曳地哲司／助手：保多手力也）

ゲームをよりおもしろく魅せる！ 演出方法を紹介しよう

曳地：おっかしいなぁ？　今月のお題をリクエストした張本人がいないぞぉ!?

保多手：スイマセン，遅くなりましたぁ

曳地：おっ，きたな……!!　いったいどうしたんだ，体中包帯だらけじゃないか？

保多手：ええ……先月はハードでしたから（失笑）。

曳地：そうだっけ？　前回はずっと気絶してたから，よく覚えてないなぁ。

保多手：ブザマだったねぇ。ククッ(笑)

曳地：なんだと～!!

保多手：まぁまぁ落ちついてくださいよ。そんなムダ話してないで，本題に移りましょう，本題に。

曳地：（なんか性格変わったなコイツ）……ところで今度はなにが知りたいんだ？

保多手：先輩や小石大先生のおかげで格闘ゲームらしくなったのはいいんですけど，技に迫力がないっていうか……地味に思えてならないんですよ。

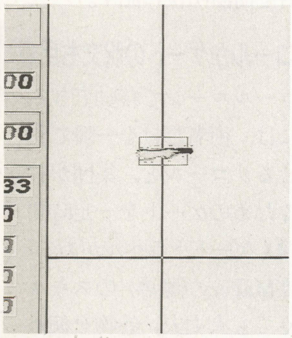
曳地：どれどれ（ゲームをプレイする）……技が当たっても，のけぞるか倒れるだけだから，たしかに迫力不足だにゃ～。

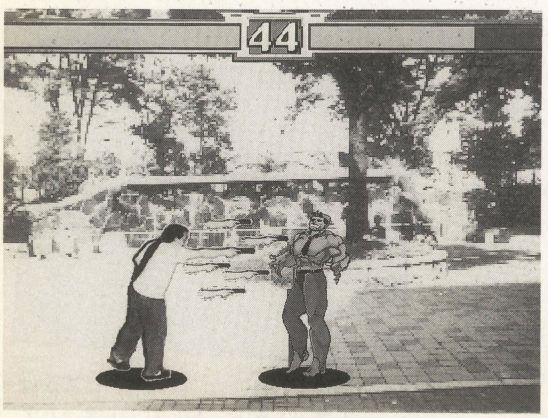
保多手：どうにかならないですかねぇ。

曳地：まぁ，いろいろと解決法はあるから安心しろよ。それじゃあ順を追って説明していくとしますか！

Step1 ビジュアル面における演出効果

演出効果を高めるための，もっとも初歩的な方法は“絵”で表現することだ。人間が情報をインプットするのに重要な役割をはたす“視覚”。その視覚に直接「インパクトの強い映像」を送りこめば，おのずと迫力ある映像として認識してしまうのである。前置きが長くなってしまったが，要は“ハデな絵”や“イタそうな絵”などを用意すれば，手軽に迫力ある技が表現できるワケだ。余分に絵を描き起こさなければならないぶん手間はかかるし，絵の数が増えることでメモリを食ってしまうという難点もあるが，演出面を強化するのに絶大な威力を発揮する方法である。効率よく効果的に使っていこう。



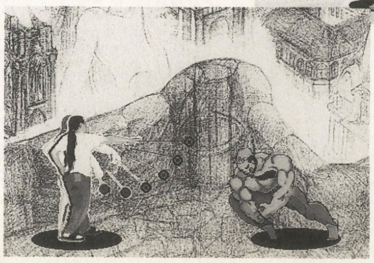


◀▲スピード感を出すため、攻撃中の腕に残像をつけた絵を用意し、技として登録。あとは、技中に呼び出して使えばOK。応用しだいで飛び道具にすることも可能だぞ

Step2 特殊命令を駆使した演出効果

グラフィックで魅せるのもイイが，絵を描くのが苦手な人にとってはシンドイだけ。そんなメンドウくさがりな人にオススメなのが，ソフトに用意されている特殊な命令を使う方法だ。技のスクリプトを組み立てるさいに使うことができるコマンドに，①条件分岐②スクリプト移動③ヒットした相手を操作④特殊効果などがある。これらの機能を使えば，ひとつの技からほかの技へ移行したり，技が当たった相手キャラクターをあやつるなんて芸当も可能なのだ。ほかにも，1段目の技がヒットしたときにかぎり2段目の技が発動するというものや，超必殺技を豪華に見せるための残像を作ったりもできる。いろいろ試行錯誤してカッコイイ技を作ろう。

特殊な命令を使って魅せる技にしよう!!



◀▲上は，1段目がヒットすると自動的に2段目が発動し，相手を吹き飛ばす技。左は，技に残像をつけて連続攻撃のスピーディさを表現したもの。特殊命令を使えばどんな演出も自由自在。可能性は無限大だぞ

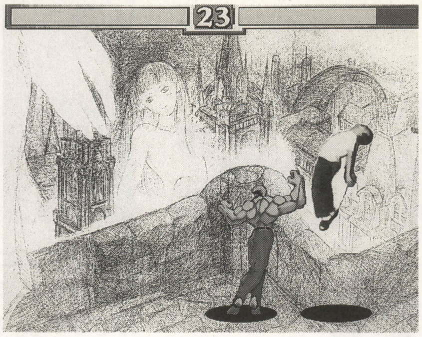
―お詫び―　先月号で紹介したPS版『あすか120%』の隠しコマンド表記に誤りがありました。正しくは，タイトル画面表示中（『～スペシャル』では“すた～と　おしてっ”，『～エクセレント』では“PUSH START”と表示中の画面）に，上・上・下・下・左・右・左・右・×・○と入力（成功すると“ピッ”と音が鳴る！）です。あとはゲーム中にL1ボタンを押すごとに，当たり判定表示のON／OFFが切り替わります。読者のみなさん，ならびに関係者のかたがたにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに，ここに訂正させていただきます。

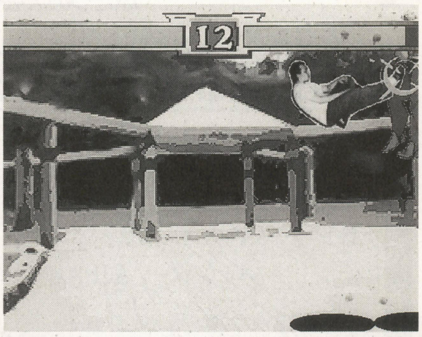
Step3 身につけたテクニックを駆使して，アノ作品の技を再現しよう

前述のテクニックはちゃんとマスターできたかな？　ここではその応用編として，有名な対戦格闘ゲームで使われている技の再現に挑戦してみた。

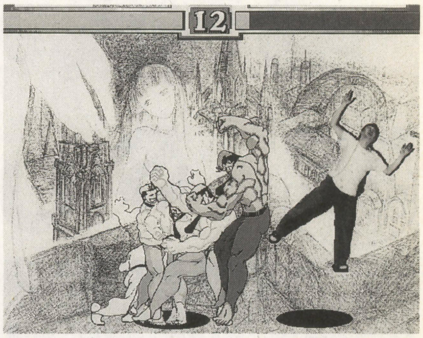
ひとつめは，鉄○風空中コンボ。相手を高く浮かす技を作り，地面に落下するまで相手の食らい判定を残せばOK。ポイントは，技を食らうごとに落下速度を速め，技を永久に食らわないようにすることだ。ふたつめは，エリ○ル○イヴ。同様に高めに浮かす技を作り，その技をキャンセルしてハイジャンプできるように設定しよう。最後は超必殺技の乱舞。最初の攻撃に条件設定を設け，ヒットしたらつぎつぎと技をくり出すようにするのだ。フィニッシュは画面をフラッシュさせるとより効果的だ。

○拳風空中コンボ？　エ○ア○レ○ヴ？





そして乱舞も…



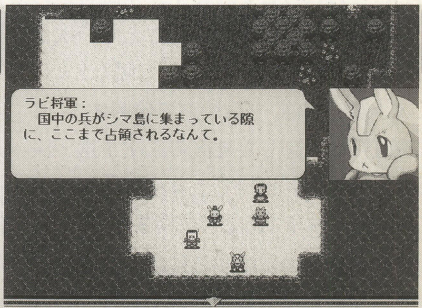
◀▼▲いままでのテクニックを駆使すれば，有名な対戦格闘ゲームで使われている“カッコイイ技”もバッチリ再現できそうだ。キミのアイデアしだいでは，もっとスゴイ技が誕生するかもしれないゾ。ガンバレ!!

新企画　せっかくだからほかの『ツクール』でも遊ぼうのコーナー

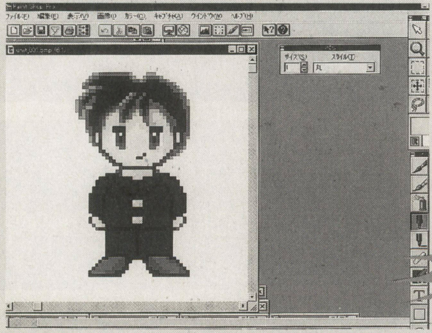
「もっとほかのツクールの話も聞きたい」という読者の声に応えて開設されたこのコーナー。記念すべき第1回は『シミュレーションRPGツクール』のお話……というか，このボク“保多手力也”がチャレンジしちゃいました。

このジャンルって，なぜか剣と魔法とドラゴンが登場するファンタジーものが多いんだけど，そればっかりじゃつまらないよね。そこで今回は，ボクの大好きな“恋愛SLG”をテーマに，『2D格闘ツクール』で学んだことを活かした手順で作ってみました。もっとも気を使ったのは，恋愛モノのキモである女の子とのラブラブイベントかな。胸が切なくなるような甘いカンジをうまく表現できればより恋愛SLGらしくてイイぞ（戦闘シーンを使った告白とか，ちょっとムリはあるんだけど……）。

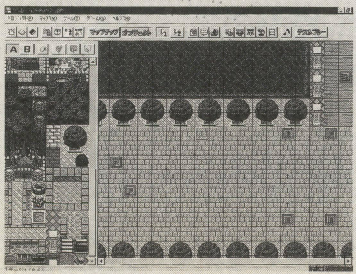
と，まぁこんなふうに，本コーナーでは『ツクール』シリーズを使った参考例や，ちょっとしたテクニックを取り上げていこうと思っています。また『ツクール』に関する質問や要望などがあれば随時取り上げていくので，みなさんからのお手紙も待ってま～す。



『シミュレーションRPGツクール』
■アスキー■Windows95■9,800円■発売中

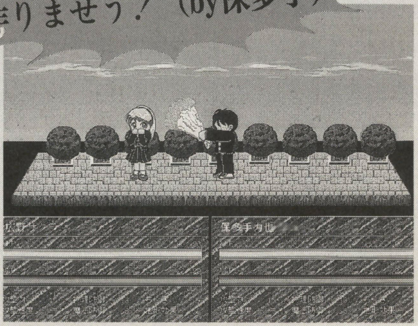


▲ペイントツールを使って絵を描く作業は『2D格闘ツクール』と同じだ



◀マップ内のオブジェクトや敵の配置はとても重要！バランスを考えて配置しよう

恋愛シミュレーションRPGを作りませう！（by保多手）



▲ヒロインに花束を贈る主人公（←じつは戦闘シーンなのだ）。この想いは成就するか!?

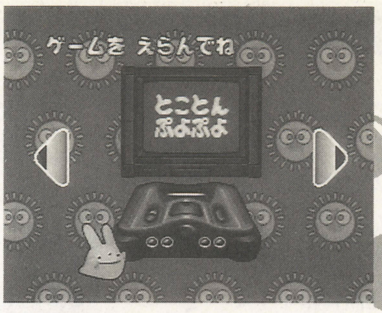
次回もキバっていくで～

曳地：さてと，今回も無事に終わったぞ。
保多手：ゴソゴソ（←包帯をはずす音）。
曳地：なにやってるの？……あっ!!
小石：代役っていうのもラクじゃねぇな。
曳地：こっ，小石さんが変装していたなんて……それじゃあ本物の保多手クンは？
小石：ヤツから手紙を預かってるぜ。
曳地：なになに「次回に備えて，GIL先輩のところで音楽修行します」だって。いったいどんな修行なんだろう？
小石：『ビートマニア』とか（ボソッ）。

※このソフトに関する問い合わせ先：（株）アスキー（☎03-5433-7139）

とことんぷよぷよSUN

モノクロ



■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95

空のかなたから「とこぷー」です。カラーからのつづきをお送りします。考えてみれば，2ページ以上になったのは今年はじめてですな。感涙。それでは，この夏に開催される全国規模のふたつの大会について説明しましょう。　（講師：大出綾太）

ばよえ～んツアーに代わり「AJPA杯ぷよ大会」が開催

今年の夏，全日本ぷよ協会(AJPA)主催，セガ・エンタープライゼス協賛により「第一回AJPA杯ぷよ大会」が開催されるぞ。今大会の大きな特徴は，予選が2段階で行なわれること。まず，全国各地の玩具店やゲーム・センターなどで一次予選が開催される。つづいて，地区ごとに二次予選が開催。一次予選で優勝すると，都道府県に対応した地区の二次予選・決勝大会へシード出場できるぞ。そして，二次予選ベスト4進出者が集まって，8月16日に東京ジョイポリスにて，サターン版『ぷよ通』による全国大会が行なわれるのだ。なお，開催日時や使用ハード&ソフト（『通』か『SUN』）は，会場ごとに異なる。詳細は会場か全ぷよ協に問い合わせよう。

もうひとつの特徴は，会場予選と同時にサターン版『ぷよSUN』でのネット（XBAND）予選が行なわれること。こちらは一次予選での勝ち数上位64名が二次予選に進出，ここでベスト4に入れば全国大会に進めるのだ。

第一回AJPA杯ぷよ大会スケジュール

	各会場	X-BAND
一次予選	●日時：7月10日～7月26日 ●会場：全国のゲーム・ショップ，ゲーム・センター，AJPA加盟団体など ●概要：各会場の優勝者は二次予選のシード権を獲得	●日時：7月17日0時～7月26日23時59分 ●概要：上記開催期間中で，勝ち星の多い者上位64名が二次予選に進出
二次予選	●日時：8月1日～9日 ●会場：AJPA加盟団体，セガ・アミューズメント施設など全国11会場 ●概要：当日参加者による予選（会場によっては非開催の場合もあり）後，その地区で行なわれた一次予選でのシード権獲得者と当日予選通過者による決勝大会を開催。各会場の決勝大会上位4名は全国大会のシード権を獲得	●日時：8月1日13時～ ●概要：一次予選通過者64名によるトーナメント大会を開催。上位4名は全国大会のシード権を獲得

全国大会

●日時：8月16日
●会場：東京ジョイポリス（東京・台場）
●概要：二次予選でのシード権獲得者48名による決勝大会を開催（当日予選は非開催の予定。観戦は歓迎）

二次予選スケジュール

地区	開催都市	会場（開催団体）／住所	都道府県
北海道	札幌	クラブセガススキノ 北海道札幌市中央区南5条西5	北海道
東北	仙台	仙台市戦災復興記念館5F会議室(TPD) 宮城県仙台市青葉区大町2-12-1	青森／岩手／秋田／宮城／山形
北陸	石川	セガワールド金沢(IPS) 石川県金沢市諸江上丁306-12	新潟／富山／石川／福井
関東	東京	ゲームinナミキ明大前 東京都世田谷区松原2-27-14	群馬／埼玉／東京／神奈川／山梨／長野
関東	千葉	メディアバレー千葉店 千葉県千葉市中央区中央3-2-9	福島／茨城／栃木／千葉
東海	名古屋	サンライフ名古屋3F大会議室(NPA) 愛知県名古屋市西区天神山町3-10	静岡／愛知／岐阜／三重
関西	京都	ネオ・アミューズメントスペースa-cho 京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302	滋賀／京都
関西	大阪	ハイテクランドセガ紫光 大阪府大阪市北区堂山町9-28紫光ビル1F	奈良／大阪／和歌山／兵庫
中国	広島	広島GIGO 広島市中区本通3-5	鳥取／岡山／島根／広島／山口
四国	松山	丸亀市民会館中ホール(SPS) 香川県丸亀市大手町2-4-20	香川／徳島／愛媛／高知
九州	福岡	ブルート東福間店 福岡県宗像郡福間町大字津丸1203-2	福岡／佐賀／長崎／大分／熊本／宮崎／鹿児島／沖縄

■問い合わせ：全日本ぷよ協会（☎0829-54-3883，ホームページhttp://www.compile.co.jp）

こちらは自主的な全国大会「ぷよってねっと大会」

有志ぷよらーが自主的に企画しているぷよ協会公認の全国大会「ぷよってねっと大会」も，この夏に開催される。

各地で予選大会を行ない，そこでの優勝者が8月30日，ゲームinナミキ明大前でのファイナル（決勝大会）へ進出できるというシステムだ。日程は下表のとおり。ただし，未定の部分や変更される場合もあるので，詳細は**各主催団体，全日本ぷよ協会，ぷよってねっと大会事務局（〒606-8287 京都市左京区北白川上池田町50-D-202 松村新一またはhttp://www.geocities.co.jp/Playtown/6834/）**まで問い合わせてほしい。コンパイルのホームページでも参照可能だ。

これまで，プレイヤー主導のぷよ大会は多数開催されてきたものの，それらが連動して全国規模の大会を行なうのは，今回がはじめて。ぜひ成功させてもらいたいので，AJPA杯ともども参加しよう。主催メンバーはがんばってね。

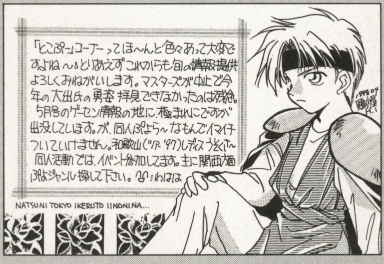
ぷよってねっと大会スケジュール

地区	大会名	日時	会場	使用機種	備考
岩手	the PUYOPUYO BATTLE1998 サマーブレイクinエセナ	7月19日 13：00～	花巻市・エセナ4Fイベントホール（JR花巻駅改札口を右に徒歩15分）	SS『ぷよ通』	●主催：ノースエンティジュアー●12時40分まで参加受付
宮城	第6回TPD主催ぷよぷよ大会	8月9日 10：30～	仙台市戦災復興記念館5F会議室（JR仙台駅よりバス15分「復興記念館前」下車）	未定	●主催：TPD●協力：CSA宮城地区
千葉	デジャヴー幕張店 ぷよSUN大会	7月26日 時刻未定	プレナ幕張5～6F（JR海浜幕張駅より徒歩1分）	AC『ぷよSUN』	●詳細はコンパイルのホームページを参照
新潟	ぷよってねっとin新潟	8月9日 11：00～	新潟ユニゾンプラザ大研修室（新潟駅南口より，10:00～11:30に臨時直通バス運行）	SS&PS『ぷよ通』	●コスプレ大会，コミケなども開催予定
愛知	ぷよってねっとin名古屋	8月5日 14：00～	サンライフ名古屋3F大会議室（地下鉄鶴舞線浄心駅または浅間町駅より徒歩10分）	未定	●クイズやゲームなどで楽しめるぷよ祭を併催（10：00～16：00）
石川	第4回白い悪魔杯 ぷよぷよ通大会	8月8日 13：00～	金沢勤労者プラザ（JR金沢駅西口より徒歩10分）	SFC『ぷよ通REMIX』	●主催：IPS&CSA石川地区●本選枠16名●コスプレ大会なども開催
京都	第6回a-choぷよSUN大会	8月2or9日 時刻未定	京都市・ネオ・アミューズメントスペースa-cho（阪急京都線河原町駅9番出口より北西に徒歩1分）	AC『ぷよSUN』	●主催：アミューズメントスペースa-cho●詳細はコンパイルのホームページを参照
大阪	ハイテクランドセガ紫光・紫光杯'98	未定	大阪市・ハイテクランドセガ紫光（JR大阪駅より東に徒歩15分，阪急東通商店街内）	AC『ぷよSUN』	●シリーズ戦「紫光杯」の1大会として開催予定●詳細はコンパイルのホームページを参照
兵庫	ぷよってねっとin兵庫	8月15日 13：00～	西宮市立勤労会館4F第8会議室（JR西宮駅より南西に徒歩7分，阪神西宮東口駅より徒歩3分）	SFC『ぷよ通』&『ぷよ通REMIX』	●主催：KPBN●本選枠32名

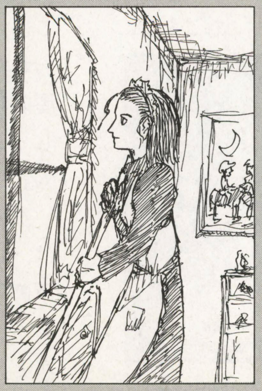
ゲーム・センター取材行くぜ「みんなでぷよぷよ」

今月は末端まで告知です。先月お伝えしたとおり，テイチクから『ぷよ』シリーズのBGMアレンジ・アルバムが発売されます。7月23日に「ぷよぷよDX.」，9月23日に「ぷよぷよ通DX.」，11月21日に「ぷよぷよSUN DX.」で，アレンジは田中勝己が担当。価格は各2,500円（税込）だ。ひと足早く「ぷよDX.」を聴かせてもらったけれど，田中勝己節全開といったカンジ。仁井谷社長ボーカルによる「ずっと／そばに／いるよ」の新録&新セリフ版も入っているぞ。

最後に今月の目標。モノクロ・イラストの投稿数をカラーよりも多くする。ご協力のほどを。

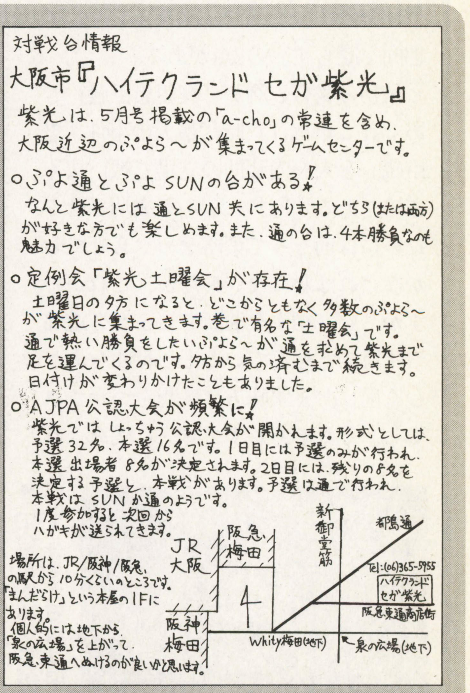


◀【京都市・鶏小屋】とにかくがんばります。夏はどうですか？



▲【宮崎市・中原シロウ】モノクロ・イラスト一番乗り。今後も待ってますよ

▼【神奈川県川崎市・松田ばんれい】ドラコもいいねぇ。贈り物うれしいです



▲【兵庫県西宮市・銀色の風】大阪のぷよ中心地ですね。年間シリーズ戦も行なわれてます

■投稿のあて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とこぷー」係

by 加藤 義啓

ゲーム考現学
《第49回》“チャンバラの時代”

Written by 山田　整＆“永久機関”

今月のお題はテレビでおなじみの時代劇。江戸時代をテーマにしたいろいろなソフトを取り上げてみた。
記念すべき連載第50回は，予告どおり「愛すべきバカゲーたち」。クセの強いゲームの紹介を中心に，プレイヤーとソフトの関係について考えてみる。そのつぎのテーマは“アメリカン”。アメリカ出身のソフトについてのお話だ。

難題の時代

水戸黄門に遠山の金さん。徳川吉宗に大岡越前。あるいは年末の恒例行事とも言える忠臣蔵の四十七士などなど。江戸時代を舞台に，こういった面々が活躍する時代小説やドラマ，いわゆる「時代劇」は，日本人にはおなじみのジャンルだ。

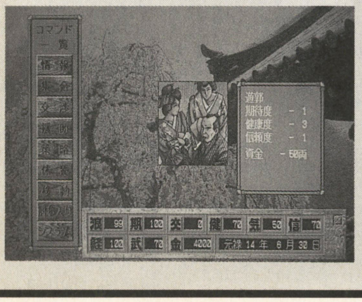
しかしコンピュータ・ゲームに目を移すと，意外とその手のソフトが少ないことに気がつく。理由はカンタン，ゲーム化しにくいからだ。時代劇のネタとして多く使われている人情ものとか捜査（推理）ものは，AVG以外ではうまく再現しにくいし，仮にやるとしても「舞台を現代にしたほうがプレイヤーに感情移入させやすいんじゃないか？」という話になる。また基本的に平和な時代で動乱がないので，戦争SLGの題材にもなりにくい。

今回取り上げた数本のソフトは，いずれもそんな「難題」に独自の工夫を凝らして挑戦した作品ばかりだ。

泰平の時代

上で述べたように，江戸時代をあつかったゲームは意外と少ない。平和な時代というものは，とかく退屈なものなのだから。そしてその場合の対策としては，「史実からゲームになりそうな事件を探す」と「フィクションとして趣向を凝らす」の2点がある。

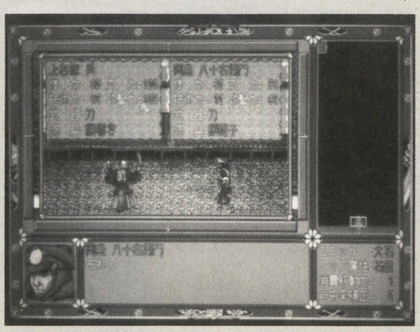
最初の場合の例が『真説忠臣蔵』である。これは江戸時代最大の事件「忠臣蔵」を大石内蔵助の立場で戦い抜くものである。「討ち入り」を成功させるためには前もって策略をめぐらせておかなければならないのだが，これがむずかしい。相手を油断させようと遊郭や賭博場で遊んでいると，世間をあざむく前に，まず味方に愛想をつかされるし，それであわてて味方に喝を入れると，今度は吉良家が警戒する。その一方で政治的工作も行なわなければならず，資金にも限度がある。正直言ってツライ。だが，そのツラさこそが忠臣蔵の中間管理職的な悲壮感をよく表わしているのである。



◀「大義のため」に遊廓で遊びほうける大石内蔵助

後者の例が『快刀乱麻』である。このゲームでは，プレイヤーは町道場の剣客として道場を盛り立てながら，仲間とともにいろいろな事件を解決していく。だが「ここ」の江戸では，夜の町には辻斬りが横行し，なにか怪しげな遊び人が人々を助け，幕府転覆を企む一団がいる。そう。「ここ」は時代劇の江戸なのだ。

このゲームの場合，「江戸らしさ」を残しつつオリジナリティを盛りこむことで，おもしろさを引き出すことに成功している。なにせ仲間のうち半数以上はかわいい女の子だし，江戸城では毎月剣術大会が開かれる。だが，それでもここは「江戸」であるという雰囲気は失われていない。それは「なじみの居酒屋のおかみ」「頼りになる町火消し」「はしっこい瓦版屋」といった「江戸の住人」がかもし出しているのだ。



▲討ち入り後は吉良家を舞台としたSLGに。ロクな工作をしていないとひどい目に

▼『快刀乱麻』より，主人公の姉貴分。見てのとおりハーフである。でも江戸っ子

泰平の江戸をテーマにしたゲームには，ほかにも（悪徳）商人を演じる『天下御免』，文化面に注目した『大江戸ルネッサンス』などがあるが，ジャンルとしては，ゲーム界では未開拓の感がある。各メーカーの創意工夫に期待したい。　　（斎藤通彦）

大変の時代

泰平の江戸も，幕末には騒がしくなる。そんな幕末を舞台に，志士たちの活躍を描くゲームもある。代表的なものが3本あるが，どれも基本コンセプトは同じ。プレイヤーがひとりの志士となって，要人の説得・暗殺などを行ない，日本を自分の信じる思想に染めて時代の流れを変えていくというものだ。その記念すべき第一作が……

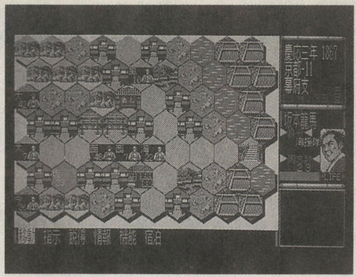
●維新の嵐（光栄／PC-9801，他）

「おいは西郷隆盛。勝海舟どんを説得に江戸に行ったでごわす。口から七色の説得弾を吐いて勝どんを言い負かした帰り，気がつくと新撰組の沖田がついてくるでごわす。江戸から松前まで逃げても沖田は追ってくるでごわす。おいは船で松前から鹿児島まで逃げ，故郷で仲間をつのり，総勢120人で沖田をナマスにしたでごわす。後世の評価が恐ろしかでごわす」

そしてしばらくあとに現れた対抗馬が，ゲーム中のあらゆる人間でプレイ可能なシステムを盛りこんだ……

●維新開国（イマジニア／PC-9801，他）

「朕の名は孝明天皇，この日の本を思う志士のひとりじゃ。仲間も集まった



◀強い暗殺者や論客は日本を縦断してでも追ってくる

によって，江戸の試衛館に行って剣術を修練いたそう。……丸1年の修行のすえ，岩倉も三条も二宮尊徳も清水次郎長も戦闘力がA以上になった。剣に強きは銃にも強いによって，5丁のゲベール銃を買いそろえよう。東海道で待つほどに，江戸から京へ幕府の要人がやってくる。生かしておいては世のためにならぬ。撃て三条，撃て岩倉，朕も撃つ」

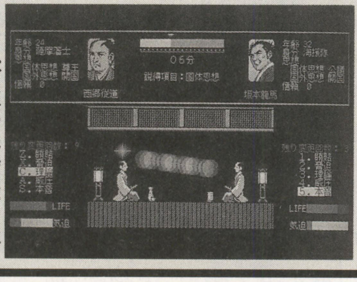
そして光栄の維新もの新作は，イマジニアと逆にキャラクターを坂本竜馬と土方歳三のふたり（＋オリジナル・キャラ）にしぼり，光栄お得意の歴史イベントをふんだんに盛りこんでいる。それが……

●維新の嵐・幕末志士伝（光栄／Win95／9,800円）

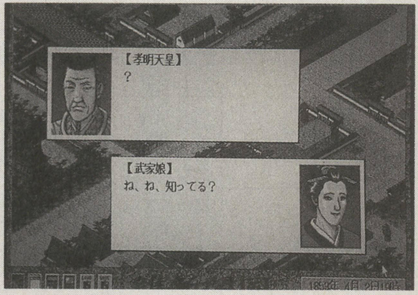
「俺は土方歳三。京の町を長州の手先から守るため，近藤さんと新撰組を作ったはいいが，隊内にも長州の間者がいるらしい。俺は京じゅうを駆けまわった。情報を集めるんだ。情報は説得時の「話題カード」にもなるんだが，それは俺にとってはオマケ。清水寺前の茶店で，俺は情報を手に入れた。『何某に長州間者の疑い』。あいつは間者かもしれない，ってことは間者だってことだ。そこで斬った。すると新撰組の名声が上がった。それをくり返す。どんどん名声が上がる。便利だ。でも，そろそろ敵も斬ろうかって思う今日このごろなんだ」

どれものめりこんでプレイできる大作だが，ふと我に返ると「オレはいったい何をやってるんだ」という気分になる。これはたぶん，ゲームの自由度が高いうえに，一般にプレイヤーは（彼が演じている人物にくらべて）手段を選ばないせいではないか。じつは幕末の人々は，今のゲーマーより良識に富む……のだろうか？　（桂　令夫）

▶のちにテロと内ゲバをくり返す試衛館の仲間たち



▶これが噂の説得弾。連射で性能アップだ（実話）



▲『維新開国』では，ヒラ藩士からおそれおおくも天皇陛下まで演じることが可能

◀腕より数がモノをいう戦闘。史実どおりのリアルさ

ちがいを活かして

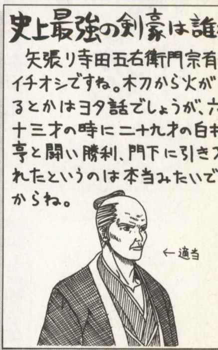
「時代劇」には独特の雰囲気がある。現在へとつづく近代化への道を走りはじめた明治時代の一歩手前，現代と変わらない部分と微妙にちがう部分が同居した，遠くて近い時代の不思議な雰囲気だ。

だがその雰囲気を再現するためには，当時の人々の姿を正確に描くことが不可欠になる。ちょんまげの侍に威勢のいい火消し，がめついが気のいい商人，振袖に日本髪の女性たち……彼らをゲームのなかで生き生きと活躍させることは，じつは意外とむずかしい。ドラマとはちがってアクションによる迫真性が出せず，小説とはちがって風俗や背景の説明ができない。不利なことは否定できない。

しかしその不利さをなげく必要はない。現に上の作品群は（バカゲー転落寸前のあやうさながら）ドラマとも小説ともちがう独自の魅力を生み出すことに成功している。娯楽媒体としてのコンピュータが，自らの利点と欠点をいかに利用して独自性を生み出していくか。その手がかりが，時代劇ものにはあるように思う。

今月のイラスト

by 鼻伏せビリヤード



お，知る人ぞ知る江戸後期の剣豪ですね。新撰組や宮本武蔵とちがい堅実な一生を送ったのがマイナーな原因でしょう。

みらくる読者の闘技場
～恋と魔法の投稿ストーリー～

それとなく第9回

読者諸君がゲームとコンピュータのおもしろおかしいネタをハガキや封書で投稿し，12か月を争う。掲載されれば経験値（EXP）が与えられ，最終的にトップに立った者には，ささやかな賞品が贈られるだろう。住所・氏名と，初投稿者は生年月日を書き，黒いインク（ボールペンも○，鉛筆は×）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送るべし。締切は，毎月15日必着。以上。

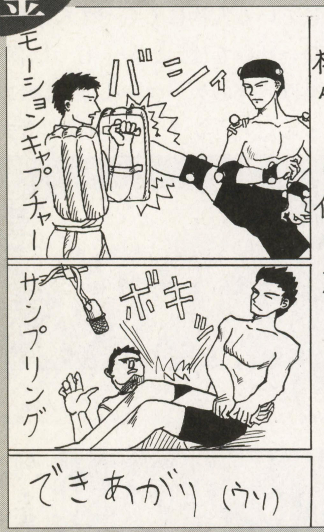
保多手　力也

常連はやっぱ強いねー。なにがって，コツや担当者の趣味をつかんでいるだけでなく，毎月かかさず送ってくる。でも新人さんは逆に新鮮さで対抗できるから，新しい切り口にチャァレンジだあ。

片平　鍾瀛

やぶらーも読んでいたV○t's。最近見かけなくなったが，そのWWWサイトを発見。なんとそこには闘技場戦士が。みるぷ～いわく，こういうのを「マルチ・プラット・ホーム」と言うらしい。あ，ラボにも。

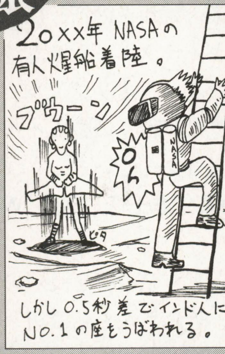
金



6EXP
埼玉県岩槻市・大山修史（32EXP／6位）

保多手「オーソドックスなネタで地道に追い上げてきますね，大山クンは。ユリアン・パワー？」
藪良「それよりもオレは，森宇玲奇があまりにも密かに上位に食い込んでいることが気になる」
保多手「他雑誌とぜんぜん作風がちがいますね」

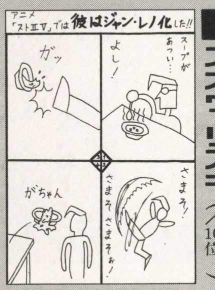
銀



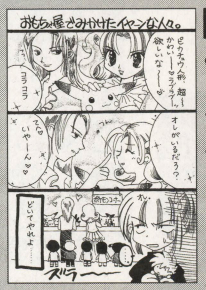
5EXP
藪良「おそるべしヨガ仙人！」
大阪府堺市・サンチョ・ペドロ（12EXP／18位）

銅

4EXP
保多手「あ，この飛行機ほしい」
愛知県丹羽郡・時期オクレ（53・1EXP／2位）



3EXP
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（29EXP／10位）



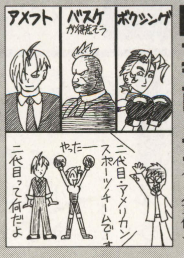
3EXP
神奈川県川崎市・伊庭廉（30EXP／9位）

3EXP
愛知県刈谷市・平安京絵入安（31EXP／8位）

2EXP
愛知県刈谷市・平安京絵入安（31EXP／8位）

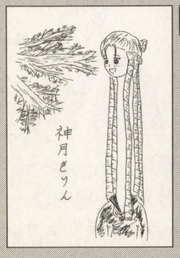
2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（53・1EXP／2位）

2EXP
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆（44EXP／3位）



2EXP
神奈川県綾瀬市・アコピャン（19・1EXP／15位）

2EXP
愛知県刈谷市・平安京絵入安（31EXP／8位）



2EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓（53・2EXP／1位）

2EXP
東京都世田谷区・森宇玲奇（42EXP／4位）

2EXP
愛知県名古屋市・のうきょうアッパー（31・1EXP／7位）

2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（53・1EXP／2位）

2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（53・1EXP／2位）

言葉(ロゴス)は神なりき

2EXP
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆(44EXP/3位)

Q、
セガとソニーの
仲が悪いのは、
同じS極同士
だからですか?

保多手「NECと任天堂はN極どうしですね」
片平「ナメコとソバは相性がいいぞ」
籔良「ニコンのカメラに，シグマのレンズ……」

♥7月号の表紙を見て「キレてんなぁ」と思いながらも「俺もやってみてぇ」と思う思春期の青年の心って複雑
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
(31.1EXP/7位)

♥時期オクレさんのためにトップになってんじゃねぇんだけどなぁ!!
なんで表紙にパソコン1台なんだよ〜!!
千葉県佐倉市・加藤義啓
(53.2EXP/1位)
保多手「先月の表紙には，人によってこれだけの差があったんですね」
片平「ヴァーチャルクッションがほしいトコ」

♥とりあえずテレビゲームのサッカーで日本代表は優勝しましたよね，みんな。
富山市・新歓1005円
(39.2EXP/5位)

♥少年たちよ。人のプレイ中にうしろで暴れるな。
岐阜市・フェイル
(2EXP/34位)
保多手「青年たちよ。プレイ中に踊るな」

♥『ビートマニア』でコインを入れたときの音って「ロボピッチャ!」に聞こえる。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
(6EXP/23位)
片平「SKAの後半には“な・ぜ・な・の・山の手スタイル”と聞こえる部分があるよ」

♥コナミ様。『ビートマニア3rdMIX』には，ぜひサザエさんのエンディング・テーマを入れてください。
東京都世田谷区・森宇玲奇
(42EXP/4位)
保多手「それが通るなら『8時だヨ!全員集合』舞台回転のテーマ(?)もお願いしたいナ」

♥『ギレンの野望』の続編は，やっぱり『〜全国版』なのかな?
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(19.1EXP/15位)

♥『ザ・コンビニ』でやってみたい地獄のオーナー命令。冷蔵庫のなかがぜんぶ青汁。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(29EXP/10位)

♥闘技場でバカばっかりやっていると，読ホンに載せてもらえないんですか?
千葉県佐倉市・加藤義啓
(53.2EXP/1位)
山田「担当者が闘技場でコメントしているんだから大丈夫なんじゃないの?」

♥『バーチャロン　オラ・タン』のキャラクターを見ていると「これホントに立つの?」と考えてしまう。とくにエンジェラン……。
千葉県佐倉市・加藤義啓
(53.2EXP/1位)

♥SS版『バトルガレッガ』入手!
地獄の弾幕ぅ!
「ガレッガ(誰っか)助けてくれェェーッ!」
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(29EXP/10位)
小石「見切れ。以上」

♥覇気40%　荒井リュウ
覇気20%　仲本コーディ
覇気 0%　志村ケン
富山市・新歓1005円
(39.2EXP/5位)

♥ハガキを買う金がヤバくなってきたのですが，伝書バトでの投稿もOKですか?
埼玉県入間郡・野菜村
(6EXP/23位)
片平「いや，そっちのほうがお金がかかる」
保多手「しかも，五反田の朝はカラスが多い」

読者間 Q&A

Q
2EXP
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー(31.1EXP/7位)

Q
ファミコン屋へ、
PS版「バーチャル飛龍の拳」
を買いに行ったのに、
「ザ・マスターズ ファイター」を
買ってしまって困ってます
よきアドバイスを。
BY サターンソフト100本
買いすぎ君、

A
2EXP
神奈川県川崎市・伊庭廉(30EXP/9位)

今月のこまったちゃん(大ボケ)

0.1EXP
神奈川県綾瀬市・アコピャン(19.1EXP/15位)

八巻「えっ、ナニ?　ヒロスエに見えないかって……みっ、見えないよ!　目ン玉にユリアンつまってんじゃないの!?　フニャー!(怒)」
保多手「おっ、“目ン玉にユリアン”は新機軸ですね。新鮮だ、モグモグ……ンガググ」

今月の表紙のパソコンは1台!　規定により1位のオクレ氏が，経験値の1割(小数点以下無視)ぶんの経験値を失う。初エナ・ドレを食らったオクレ兄さんに祝福を。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

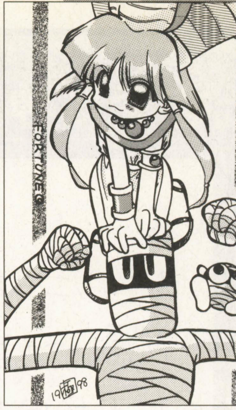
めざせデビュー!いっぱい載ったおともだち

順位	ペンネーム	得点
1	加藤義啓	53.2EXP
2	時期オクレ	53.1EXP
3	みるきぃぷりん☆	44EXP
4	森宇玲奇	42EXP
5	新歓1005円	39.2EXP
6	大山修史	32EXP
7	のうぎょうアッパー	31.1EXP
8	平安京絵入安	31EXP
9	伊庭廉	30EXP

来月は御先祖出てきて，ヒヤヒヤだ!(byのうぎょうアッパー)

あくせすROOM

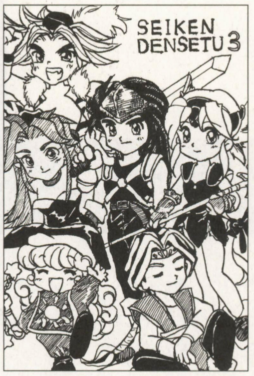
激筆★投稿野郎!! &お嬢様。



◆岐阜市・極堂
★もんくなくカワイイ、パトラ子ちゃん。そのわりに知名度低い気もします。『プチカラット』にも密かにいますよね

■夏休み！８月号■

夏です！暑い・・・のかな？　８月のあくせすROOMのお時間です。みなさんいかがおすごしでしょうか？暑くても元気に行きましょう。海でも山でもお好きなほうで。（なに？）投稿のほうも忘れないでくださいね！（つぐ美）

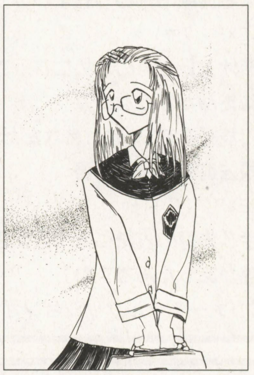


◆埼玉県富士見市・あるむ
★キャラがいっぱい。私はどっちかっていうと「2」のほうが好きだったな

◆兵庫県神戸市・みず・くらげ
★筆ペン愛好家はいがいと多いです。なんか、味があって好きです

◆茨城県取手市・あひるのひろこ
★初投稿ですね、よろしく。…最近あひる飼いたい人増えてる？（笑）

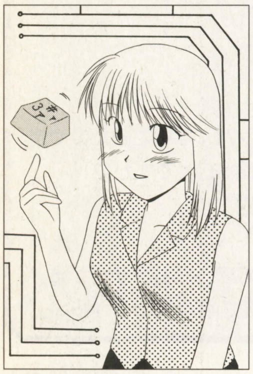
◆埼玉県所沢市・野沢プロト
★うーん、こんなカッコの人に負けると屈辱だぁ…



◆京都府長岡京市・るーあ
★点描、どれくらい時間かかった？ベタも使うと画面が引き締まるよ

◆群馬県桐生市・ふじさき
★点、点目の猫がめちゃくちゃ気になります。いいなぁー。飼ってみたい

◆埼玉県本庄市・MINO
★A・RPGの基本だもんね。最高！って声よく聞くよ。オススメのゲーム



◆埼玉県北足立郡・ぶんちょ
★ダメだよ、かってにキーボード破壊しちゃったら…（笑）

MSXサークル会員募集のお知らせ

MSXユーザのあなた、MSXサークルに入会してみませんか？入会金や年会費は無料です。

詳しい活動内容を知りたい方や入会を希望の方は、８０円切手を貼った返信用封筒を下記の宛先までお送り下さい。たくさんの方の入会をお待ちしています！！

<宛先>
〒997-0026
山形県鶴岡市大東町５－１８
千葉　雄太　宛

また、MSXユーザの方でBMに作品を投稿しているのになかなか採用されず悩んでいる方の為に『MSXプログラムディスク』を作成します。そこでこのディスクに入れるプログラムを提供して頂ける方を募集しています。提供して頂ける方は、あなたが制作したプログラムをフロッピーディスクにセーブしたものを上記の宛先までお送り下さい。なお、プログラムはオリジナルで未発表の物に限らせて頂きます。たくさんの方の応募をお待ちしています！！

※プログラムディスク作品の〆切日は毎月15日です。発売は毎月5日です。定価は700円（予定）です。

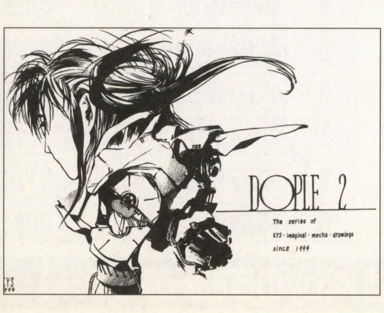
◆会員募集のお知らせ
★MSXユーザーは必見！ぜひ一度問い合わせてみてね

◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★こんな、ヘタじゃなかったと思うけど…。受け身の手が最高です。ウケました

◆埼玉県飯能市・稲村 サ吉。
★みんな、夏バテ？やばいなぁー（苦笑）。パソコン壊されないよう注意しよ

◆京都・渡瀬 右京
★一瞬見ただけなら気づかないのでオッケー。天誅、人気ですね

今月の横

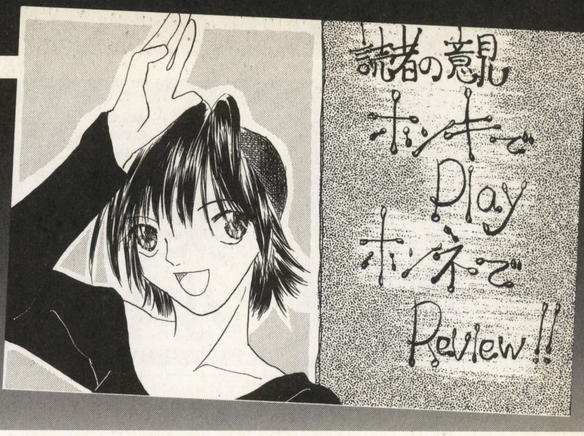


◆千葉県柏市・和々草
★繊細なイラストですね。いつも関心してしまいます。ところでPN、なんと読むのでしょうか？

お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集してます。黒インク，ペン等で描いてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。横位置のハガキもちょこっと募集中です。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

読者の意見
ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんばんは，読ホン担当の山田真也です。本格的に夏が近づいてきました。夏といえば，学生も社会人も，やっぱり夏休み。そこで，昨年に引きつづき，今年も夏休みの宿題として，みなさんにゲーム感想文（つまり読者間レビュー）を提出してもらいたいと思います。提出締め切りは8月31日です。読者間レビューを書いたことがないというかたでも，この機会にぜひ挑戦してみてください。お待ちしています。

また，先月号でも告知しましたが，次号から読ホンを本格的に改造する予定です。募集中の投稿としては，「ひとくち意見・感想集」「メーカー直撃・代弁インタビュー」「読ホン世論調査」の3コーナーのほか，新しい改造案なども受けつけています。また，最近ちょっとムズカシめの話が多いので，もっとライトな内容の投稿も歓迎中です。締め切りは毎月5日ごろになりましたので，お忘れなく。

今月のタイトル・イラストは，**京都市・渡瀬右京さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，開催します。

RPG もっと遊びやすさを重視すべきでは？

32ビット機になってRPGが進化した点といえば，映像と音楽だけです。ゲーム性はたいして変わらず，遊びやすさにいたっては退化すらしています。

まず，CDからのデータ読みこみなどは，本来あってはならないものであり，できるかぎり排除するべきでしょう。たとえば，3万色を使ったタイトル画面やデータセーブ＆ロード画面。じつに美しいのですが，ただそれだけです。1回見れば十分ですし，ゲーム性には関係ありません。起動するたびに待たされるのは困りものです。やりこみ系のプレイヤーを想定して，通常の画面のほかに白黒2色の画面を用意し，設定で切り替えられるようにするべきでしょう。

また，メッセージを入れるなら，それを即座に読みなおせる手段を盛りこまなければなりません。たとえば「L・Rボタンによるメッセージの巻きもどし・早送り」などは，当然用意されてしかるべき機能です。

つづいて，基礎の基礎ともいうべきことですが，メッセージの色わけなども，遊びやすさを向上させうる改良です。たとえば「経験値50と400Gを手に入れた」といった文章も，白一色では見にくいかぎりです。“経験値50”と“400G”，それぞれにべつの色をつければ，ずっと見やすくなるでしょう（まあこれは，背景色との兼ね合いが必要ですが）。

最後に，各種機能のON／OFFです。音声や攻撃・魔法アニメーションなどは，ずっと以前から“垂れ流し”状態におかれています。ムービーなどについても同様で，メーカーはいい加減「ユーザーが1回で消費するもの」を認識しなければならないでしょう。

以上，360度迎撃不可能な，超ド素人の意見でした。とにかく僕が言いたかったのは，メーカーのみなさんに，もっと遊びやすさを大切にしてほしいということです。最初に技術をそそぐべきなのは，遊びやすさでしょう。

【千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード？歳】

■山田：メッセージの表示色や演出のキャンセルなどは，ちょっとした心づかいがあれば十分解決できる問題だと思います。実際，おもしろそうな内容なのに操作性や進行テンポに難があるなど，核心以外の部分で損をしているゲームも見受けられますし……。

表現① ゲームが与える影響の大きさを認識しよう

ゲームというものは，いまや小説やマンガなどとならぶ，メディアのひとつと化しています。僕たちゲーマーは，プレイするゲームに関して何の疑問も持たずに遊んでいます。しかし，ゲームと関わりのない人物から見た場合，ゲームはこのように映っています。

「社会において，ゲームを作る企業というものは，金もうけのために，まだ善悪のつかない子どもたちにゲームソフトを売っている。金もうけが悪いというわけではないが，なかでももっとも悪いことに，そういったゲームのほとんどは，幼い子どもたちに，戦いをさせているということなのだ。ゲームのなかでは，あちらを向いても，こちらを向いても，敵，敵だらけだ。子どもたちは，自分とゲーム中の人物をかさねあわせ，自分が死ぬか，相手が死ぬかの戦いをくり広げる。この世界では，スクリーン上の敵は，すべて自分を殺しにくる絶対的な敵＝悪なのである。その延長上に，善（＝自分）は悪を殺してもいいのだという方程式が成り立っている。物事の善悪が客観的に判断できない子どもたちは，そのような戦いを善だと考えてしまう。その結果，子ども独自のせまい考えにのっとり，自分の考えどおりにいかないものは，すべて悪だと決めつけてしまい，解決を暴力にゆだねてしまう」

これは，ゲーム嫌いの知り合いが書いた文章です。どうですか，この偏見。当然のことながら，僕はその人に抗議しました。ですが，実際冷静になって考えてみると，対戦格闘ゲームをはじめ，相手がすべて敵というゲームは，実際市場に多く出まわっています。しかし，CESAがあるといっても，そんなところまで規制したら，ゲーム自体がつまらなくなってしまいます。かといってゲームに興味のない人物から，こういう意見が出ているのも事実なのです。

僕は，クリエイターが自由にゲームを作るというのは賛成です。いえ，むしろそうしなくては，ゲームそのものがつまらなくなってしまいます。6月号でスーパーマグナムさんがおっしゃったように，僕たちゲーマーは現実とゲームの世界を，ハッキリと区別することが必要です。そして，低年齢層のゲーマーに，ゲームの世界と現実の世界の区別をしっかりとつけるよう，教えるべきです。最近のゲームがますますリアルになっているだけに，そのことだけは，しっかりと僕たちの心にとどめておくべきです。

また，ゲームはたしかに，人の精神に大きな影響を与えます。ならば，その影響を良い方向に傾けることはできないでしょうか？ そろそろ，自然破壊などのさまざまな社会的問題が提起されていて，プレイすることでそれらの問題を真剣に考えることができるゲームが現れてもいいころです。

【静岡市・Dragon-Half17歳】

今月は6月号につづき，またも突発的に読者間レビューの小特集です（左ページのみ）。

尻尾の協奏曲
テイル　　コンチェルト

もともと動物系のキャラクターは好きなのだが、あえて買う気になったのはＴＶコマーシャルのコミカルなノリと、雑誌広告のシリアスさのギャップが気になったから。

買って、オープニングを見て驚いたのは、その世界観にあまりにも馴染みがあったから。

『名探偵ホームズ』のキャラクターが、『天空の城ラピュタ』の世界で、『風の谷のナウシカ』の巨神兵と闘う物語！？　まさか監督は宮崎駿じゃないだろうな…なんて疑う。

さらに、色黒で青いペンダントを持つヒロインは『不思議の海のナディア』。でも、やってる事はグランディス（笑）。「本当にいいのか、これ？」とマジで思う。

そして実際に遊んでみて思った。「これでいいのだ！！」。ＣＭの受け売りではないが、本当に「かなり楽しい」。可愛い小猫たちを追い回しているだけで、なんだか楽しい気分になってくる。捕まえないで眺めていても楽しい。それではゲームが進まないが。ボス・メカ戦も楽しい。攻撃の多彩さがコミカルで笑える。

前述の設定も単なる模倣ではなく、物語やゲーム部分にちゃんと活かしてある。犬ヒトと猫ヒトの間にある確執（これを白色人種と有色人種という設定でやったら、毒があり過ぎて辛いだろう）。浮遊群島ならではの移動手段と戦闘時の落下ペナルティ。そして物語のキーワードになる「結晶石」と「鉄巨神」。特に「鉄巨神」は滅びの象徴として非常にわかりやすい（でもヒロインがナディア風なのはフォローできないな）。

要するに、この「どこかで見たような設定」は、わかりやすさを突き詰めた結果なのだ。物語も王道で「ボーイ・ミーツ・ガール（少年は少女と出会う）」に始まり、数々の苦難を乗り越えて、約束された「幸せな結末」へと導かれていく。お約束なクセに妙に感動的で、いい歳をして花粉症状態になってしまった。

ゲームの難易度の低さも特筆するべきだろう。正直、自分は檄ヌルゲーマーで『マリオ』も『ソニック』もクリアした事がなかった。でも、このゲームは最後まで行けたのだから、いかに簡単かわかる。まあ、それでも時間制限付きの「秘密基地」と、「移動要塞」内のボス・メカ戦、そして最終ステージは厳しくて、ちょっぴり涙目になった。ところが、２回目に挑戦したところ、これらの難関を意外に楽に突破できてしまった。上手くなった？いや、要領がわかれば苦労せずにクリアできる。これはそういうゲームなのだ。

世の中には「物語」を餌にして辛い「ゲーム」を強要する作品がけっこうある。でも、テイルコンチェルトはゲームが楽しい、だから何度も遊びたくなる。物語が楽しい、だから何度も見たくなる。プレイヤーを「楽しませる」事に徹したゲームなのだ。

まあ本筋に関係ないギミックは少ないので、やり込み派には物足りないかも知れないが、単純に楽しみたい、そして感動したい人には、迷わずお薦めの一作だ。

読者間レビュー①

『テイルコンチェルト』（PS／バンダイ）

◀【茨城県古河市・アップル★ベア？歳】……

■山田：子どもよりも，むしろ大人のほうに人気というウワサのゲームです。キャラクターやゲームのデザイン・センスに，親しみやすさを追求した開発者側の意図が感じられます

決して満点は付けられない、が……

〔ＰＳ版Ｇダライアスに関して〕

タイトーの業務用モノをタイトー以外のメーカーが移植すると結構悲惨な出来になる、と言う事実を、僕は、ＰＳ版の『ダライアス外伝』他によって、イヤになるほど認知させられたが（因みに僕の友人はＳＳ版の『逆鱗弾』によって。そいつ曰く相当極悪な移植度らしい）、タイトー本家が手掛けると、その移植度は１００％に限りなく近くなる（ような気がする）。そんな理由から、あやしいメーカー発のタイトー・ゲームを、僕は怖くて買えない（ビングは一応セーフ）。『Ｇダライアス』が本家タイトーから発表されるとの記事を雑誌で読んだとき、ひとまずホッとしたのは僕だけか？

『Ｇダライアス』…自分にとっては“心のゲーム”トップ５に入る位好きな作品。難点は、ゲーム・センターまで足を運ばねば遊べないこと、だった。故に“家庭用へ移植決定”のニュースを聞いたときは、大いに喜んだものだった。

しかし、発売に先駆けて展示されたデモ・バ（ヴァ?）ージョンを遊んだとき、絶望してしまった。処理速度はヤバイわ、敵の出現位置は違うわ、効果音や背景効果が一部カットされてるわ、と、不安になる材料がここには揃いすぎていた。某誌には“移植度完璧”なんて書かれてたけど、ウソ言えやあああっ！

ところが、完成品を遊んでみると、これが限りなく原作に近い出来映えだったので、正直驚いた。あのデモ版は一体何だったの??

そりゃ、ま、トーゼン不満はある。安っぽいビデオ取り込み画像みたいなオープニング＆エンディング・シーンを見たときは“ナニ考えてんねん!?”と思ったし、ＢＧＭの盛り上がりを“なう・ろーでぃんぐ”で突然ブッた切られたときは殺意さえ抱いたりもした。処理速度も、ＡＣ版より若干遅い（デモ版よりはマシ）。

だが、それ以外の点はＡＣ版と何ら遜色がなかった。敵の出現位置と巨大戦艦のアルゴリズム、共に完璧。“処理速度を犠牲にしてまで作り込まれた映像エフェクトの洪水”も、原作の持つ厳かな雰囲気をいささかも崩すことなく、見事に再現させている（これには心底圧倒された）。ゲーム自体の“遅さ／重さ”に関しても、10回も遊べば苦にならなくなる（ハズだと思う）。

ＰＳ版『レイ・ストーム』並みの強烈な移植度を求めると、結構肩透かしを喰らうかもしれないけど、商品としては充分過ぎるほどのレベルにまで到達しているので、コレで満足できないのなら基盤を買ってください、と僕は言いたい。移植度１００％ではないが、家庭用シューティングとしてはＡ級だ、と僕は確信している。

５／６／98　勝又弓雄

読者間レビュー③

『Gダライアス』（PS／タイトー）

▲【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】……

■山田：100%完璧な移植というのは，互換性のあるハード（基板）でなければ不可能なのかもしれません。それでも，できるだけ100%に近づけるような移植を心がけてほしいですね

「ウィザードリィリルガミンサーガ」やりました。まだ途中だけど…。

私が最初に遊んだのはファミコン版だったから、PC版の移植であった事に虚をつかれましたね。ファミコン版以上のゲームバランスの悪さを痛感。ま、バランス調整されたウィズほどつまんないものはないから、そのほうが面白いんですけど。

ただ、映像やサウンドが強化したとはいえ、さすがに全部が昔のままではつらかろうという事で、オートマッピング等の親切オプションをつけてくれたのはありがたいです。最初から酒場にいるLVの高い冒険者たちも良い。

いちばん嬉しいのは、キャラを他のシナリオへ転送できること！これはすごく楽しい。ってゆーか以前から期待していた事だったので嬉しい。

でもねェ…なんか納得いかない所もあるんですよ。

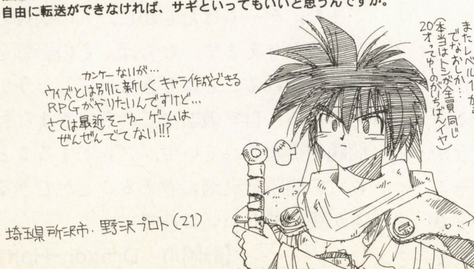
転送した時に、アイテムが全部なくなるのはまだ許せる。戦闘中にリセットすると、再開まですごく待たされるというのも、まあしかたない。でも…

なんで転送する際、LVが1になっちゃう場合があるんでしょうか！？

☆みっつのシナリオの間での転送のルール
（○＝LV＆年齢継承　×＝LVは1、年齢は20歳にかわる）

1→2＝○　1→3＝×　2→1＝○　2→3＝×　3→1＝×　3→2＝○

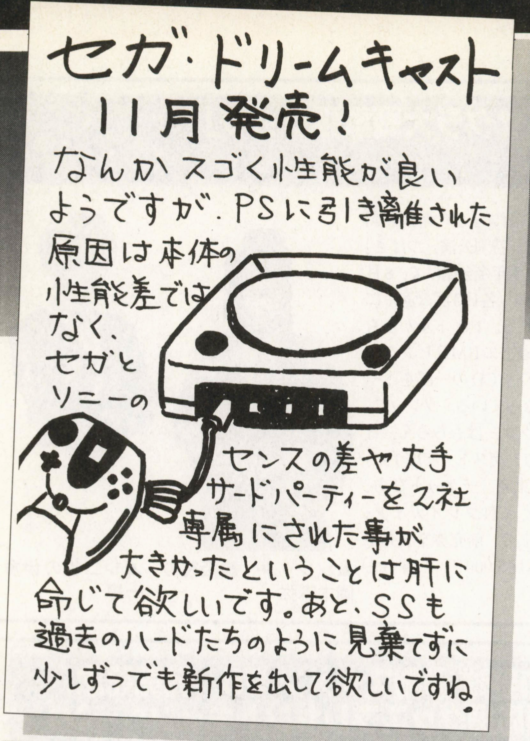
なんでこんなややこしい転送ルールにしたのか、まったく理解不能です。転送ができるというのがこのソフトのウリだとしたら、どのパターンでも自由に転送ができなければ、サギといってもいいと思うんですが。



読者間レビュー②

『ウィザードリィ リルガミン・サーガ』（PS／ローカス／ソリトンソフトウェア）

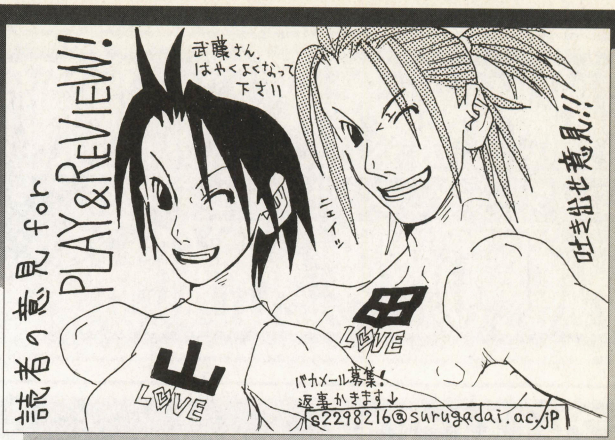
◀【埼玉県所沢市・野沢プロト21歳】……■山田：もともと『ウィズ』は、『1』&『2』と『3』では世代がちがうという設定なのだそうです。そうすると、『3』への転送も、『3』からの転送もできないのが妥当、という考えかたもできますが……



新ハード

ドリームキャスト発表に思うこと

▲【千葉市・まくってチャンプ？歳】……■山田：ハードの高性能ぶりには目を見はるものがあるドリームキャスト。サターン同様，その可能性を各メーカーがどこまで引き出してくれるのかが，いまから楽しみです



▲埼玉県飯能市・稲村サ吉

投稿者のモラルについて……は、最後でね

６月号の読本を読んで、「あっ、やばい、誤解されるかも……」と思ったので、（と言うか、仲
間内でされてしまった……偽悪的すぎたか？）今回はフォローの文を書こうと思います。
表現の自由……うーん、美しい言葉だ（笑）。だが……しかし……結論から述べると、「完全な
表現の自由は、ゲームにはない」とぼくは思っています。内容によってはやはり規制は必要である
と思う。（前にも書いたが、ＣＥＳＡの存在は必要不可欠なのです）。
例えば、ぼくが変質者のゲームを作ったとする。敵は女の子で主人公が自分のおちんちん（余談
だが「おちんちん」という響きは、とってもかわいいと思う）を見せることで敵を倒していくのだ。
これを表現の自由という理由で肯定することが出来るだろうか？絶対に無理ですね（ギャグならあ
りかなぁ……駄目かな、やっぱし）。
しかし、これを「なんで？」と、聞かれると答えるのは意外と難しい。これも以前書いたが、表
現するために手段としてあえて悪を選ばなければならないときもある。「内容で判断した」としか、
ぼくには答えられない。他の例でたとえるなら「ポルノ小説と性愛文学の違いを述べよ」というよ
うなもんだ。両者の間に決定的な差というものは何も存在しない。中身で判断するよりどうしよう
もないのです。
《すべてのゲームをまったく同じ基準で判断するのは無理なんじゃないか？画一的な判断でなく
個々の作品で別々の基準を設ける必要があるのではないか》……最近、そう思う事が多い。
ところで、ゲームというメディアは、映画とか音楽とかそのほかの分野に比べて圧倒的に個人の
名前が隠されることが多いのはなぜなんだろう？？「ネームで判断されたくない」とか「ゲームに
は複数の人がかかわっている」とか、いろいろ問題もあるのだろうが、それでも中心制作者の名前
くらいは出してほしいなあ。これは別に、売上云々とか、名前で判断したいとか、そんなんじゃな
くて、物事を表現する自覚と誇りと責任をもってほしいからです（←えらそう）。これは、まった
くの個人的偏見でいうのですが、どうも、見かけだけで中身の無いゲームにかぎって「製作者公表
せず」が多いような気がするんだよなあ……
「この世の果てで恋を唄う少女　ＹＵ－ＮＯ」という、あんまりベーマガには相応しくない（と
ほほ…）ゲームの中で主人公はこのような台詞をいいます。『表現の自由ってのはな、きちんと実
名の署名をして、文責をになえるヤツが使える言葉なんだよ』……実名でとは言いませんが（笑）
せめて通り名ぐらいは出してほしいです。自分が作っていることがプレイヤーに分かってしまうと
なれば、見かけだけのゲームや、中身の無いゲームは、かなり減ると思うのですが……
前回と矛盾してるようにも思えますが、ぼくの価値基準の根本的なところは実に単純で「正義に
しろ、悪事にしろ、極端すぎるのはいけない」ということなんです。だから「格闘ゲームのパンチ
ラ」に対しては肯定したし、「クリエイターには表現の自由がある」という意見には、否定するわ
けです。「極悪非道君はいけないよ。でも、純粋まっすぐ君でも駄目だからね」ってこと。
それと、もう一つ。スーパーマグナム君、フォローしてくれてありがとね（笑）でもね、ぼく自
身は決して自分が「間違いなく正しいこと」を言っているとは思ってないんですよ。（無論、間違
った事を言ってるつもりもありませんが…）。結局ね、唯一無二の正解があるならとっくにこの問
題は解決してると思うんですよ。ぼくは一つの主張に対してアンチ・テーゼを唱えてるだけにすぎ
ません。ひとつの正義に対して、逆の方向に等量等質の正義が存在するのではないか……そう思っ
ているわけです（その意味では、４月号のぼくの文は見苦しかったですね……あのときは頭に血が
のぼっちゃってて……幸い、同意見者が多かったから自分の価値観の押し付け（僕も含めて、この
コーナーでは結構多い！！６月号で斎藤氏も書いていたが、もうちょっと感情的でなく、理性的に
主張する必要があると思う）が目立たなくてすんだのだが……えへ。ごめんでチュウ。ピカー）

ＰＮ．“気付いてる人もいるかも知れませんが、ぼくの思想は田中芳樹氏、小林よしのり氏の影
響がかなり大きいです（と言っても、２人の考え方はだいぶ違うと思うが……）”来夢ん

表現②

ゲームの表現に関する雑感

▲【滋賀県大津市・来夢ん19歳】……■山田：開発者（表現者）の名前を公表することは，メーカー側のひとつの義務だと個人的に思います。もっとも最近は以前に比べ，開発者の名前が表に出るようになってきていますね

ベーマガ６月号Ｐ247「元Ｍ中のコンピュータウイルス」さんへの感想とか意見です。

サターンやＰＳが、ＣＤ－ＲＷ対応になったらどうなるでしょう？　ＣＤ－ＲＷという媒体は書き換えが可能なメディアです。つまり、パソコン１台とＣＤ－ＲＷドライブがあれば、ＣＤコピーができてしまうのではないでしょうか？　メーカーが自らコピー環境を提供してしまうことは考えられません。もちろんプロテクトなんかも用意していると思いますが、いままでのパソコンやゲームの歴史なんかを考えれば、気休め程度にしかならないと思います。

問題の中古ソフト売買ですが、根本的には解決は難しいと思います。なぜなら、中古ソフト売買はすでに浸透しすぎているからです。メーカー側が生産を中止した場合の売買は、いいと思います。しかし、古いゲームで遊びたいという人もいます。中古で手に入れば、まだ良いほうでしょう。私も昔はＴＡＫＥＲＵでいろいろ購入して遊んでいました。つまり、すべてのソフト…とはいかなくても、なるべく多くのソフトをＴＡＫＥＲＵみたいな形で安く提供する形になれば良いと思います。パッケージ代が節約され、メディアと簡単なマニュアルが手に入れば、置く場所にも困りません。

ＴＡＫＥＲＵ形式になると、今までの中古販売店はどうなるのか？　という問題も生まれてきます。ズバリ、そういう機械を設置して価格の何％かを収入にすれば良いと思います。また、パッケージ版が欲しいという人もいるでしょう。そういう人は、いままで通りお店で購入すればいいのです。メーカー側にはパッケージの有り・無しふたつの製品を作らねばならないという手間がかかりますが、利益が生まれてくるのなら問題では無いはずです。

希少価値のあるソフト集めているユーザーにとっては、困るシステムになるかもしれませんが、ある程度の影響はやむを得ないと思いますが、どうでしょうか？

簡単な意見と感想でしたが、ほかの意見を持ったかた、ぜひ投稿してアツい意見を交換しましょう。みんなで知恵を絞り出すことが、一番良い解決方法だと私は思います。

＝＝

住所：岩手県滝沢村　ペンネーム：ＦＭＶますた～

＝＝

中古

いまこそTAKERU形式を見つめなおそう！

▲【岩手県滝沢村・FMVますた～？歳】……■山田：かつて存在したソフトの自動販売機，TAKERU。サービスこそ昨年で終了しましたが，現在のソフト流通や中古問題にも活かせるヒントを，たくさん残してくれたと思います

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

ENTERTAINMENT INFORMATION
エンターテインメント・インフォメーション

プレイステーション 『みつめてナイト』ドラマCD発売

コナミから発売されているプレイステーション用純愛シミュレーション・ゲーム『みつめてナイト』のドラマCD「DRAMA CD みつめてナイト　第一巻　入国～ENTRANCE～」が7月24日に発売される。収録直後，ドラマに出演している声優さんにインタビューを行なった。

「ゲームではキャラクター（声優）ごとに台詞を収録したので，ゲーム中の人物関係がわかりにくかったのですが，今回は他の方とからんで一緒に収録できたので，とても演じやすかったです」（桑島法子）

「ライズは『八騎将』の1人で，戦いの中にいるため，普通の女の子とちがい，モノの見方も3歩くらい離れているような冷めた女の子なのですが，いろいろな人と関わっていくことで，同年代の女の子の考えや視点を学んでいきます。今回は主人公という位置づけもあり，ライズのそういう成長の過程を見てくれるとうれしいです」（冬馬由美）

ということで，ゲームでは見えにくかったキャラクターの個性などを表現しようというコンセプトでこのドラマCDは制作されている。

シリーズ全4巻で，7月から月1巻ペースでリリースされる。キャラクターの人間関係や心情の変化，成長，そして声優の迫真の演技に注目して聴いてみよう。「みつめてナイト」ファンならおすすめの1枚。

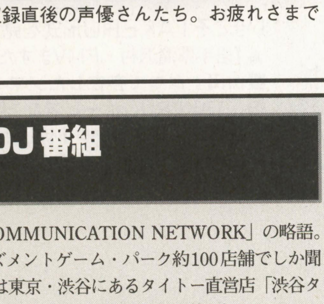
▲収録直後の声優さんたち。お疲れさまでした

ゲームパークで聞けるDJ番組「TACO（タコ）」

TACOとは「TAITO AMUSEMENT COMMUNICATION NETWORK」の略語。名前のとおり，全国のタイトー・アミューズメントゲーム・パーク約100店舗でしか聞くことのできないDJ番組のこと。この番組は東京・渋谷にあるタイトー直営店「渋谷タイトーステーション」1階奥に設置されているDJブースから毎日生放送されている。

この番組に参加した人には，毎回抽選でオリジナル・テレカや音楽ギフトカードなどのプレゼントも実施中。参加方法は，タイトー・アミューズメントゲーム・パーク各店のカウンターや休憩スペースなどにある「リクエスト・カード」にリクエスト曲やメッセージなどを書き，お店のスタッフに手渡すか，備え付けのリクエストBOXに入れるだけ。すると，お店のスタッフがDJブースにFAXしてくれる。

毎週火曜日（19:00～20:30）にはゲーム・ミュージック中心の“BUZZ VIBITS（バズビビッツ）”が放送されていて，タイトー・サウンドチーム「ZUNTATA」もゲスト出演している。ファンは要チェック!!



▲これがプレゼント用テレカだ！

第2回「サクラ大戦歌謡ショウ」日時決定

「サクラ大戦歌謡ショウ　帝国歌劇団　第2回『花組』特別公演　つばさ」が，新宿の東京厚生年金会館にて，8月11～16日の6日間（各日3回公演）にわたって開催される。タイトルからもわかるように，過去にBMGビクターから登場したドラマCDの一部をベースにしたものとなっている。ソレッタ，レニの新キャラクターはもちろん，日替わり（飛び入り）ゲストも参加予定。現在キョードー東京，チケットぴあ，チケットセゾン，CNプレイガイド，ローソンチケットで，前売券を発売中（S席6,000円／A席5,000円。いずれも税込）。

▲ソレッタ・織姫役の岡本麻弥　▲レニ役の伊倉一恵

『戦略プロ野球 必勝スタメン 98』発売記念，「12球団応援グッズプレゼントキャンペーン」

システムソフトでは，Windows95用野球SLG『戦略プロ野球 必勝スタメン 98』（5月30日発売，8,800円）の発売を記念して「12球団応援グッズプレゼントキャンペーン」をホームページにて開催中。『戦略プロ野球 必勝スタメン 98』ユーザーでなくてもプロ野球ファンなら誰でも参加可能！プロ野球12球団，ひいきのチームに対する誰にも負けない「熱い想い」を伝えよう。応募者の中から「一番熱い」と感じられる想いを寄せた12名に各チームごとの応援グッズ一式がプレゼントされるぞ！くわしい応募要項は，下記のシステムソフトホームページにて。

＊プレゼント当選者はシステムソフト特別スタッフの独断と偏見により決定される！

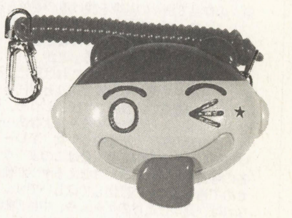
■**URL:**http://www.systemsoft.co.jp/
■**実施期間：**1998年7月30日（木）まで
■**当選発表：**1998年8月10日（月）予定（ホームページにて）

「アクセサリーマシーン しのらリズム」販売開始！

T&Eソフトの携帯型ミニゲーム第2弾「アクセサリーマシーン しのらリズム」が7月18日に発売される。テレビでお馴染みの篠原ともえを起用した携帯型ミニゲーム。

「しのらリズム」には，からだ・こころ・あたまの三つの要素からその日のコンディションを科学的に予想するバイオリズムをはじめ，相性占い，心理ゲーム，TEL占い，ダンスゲームなど今までの携帯型ミニゲームにはない豊富な内容！また，コンパクトなかわいいデザイン，腕に巻きつけることもできるカラーリングコードや鏡を内蔵など魅力いっぱいのアイテムになっている。

対象12歳以上の女の子。彼女へのプレゼントにどうぞ。


▲「アクセサリーマシーン しのらリズム」希望小売価格：2,480円（税別）

「電茶でGO！Wプレゼント・キャンペーン」実施中！

タイトーは好評発売中のプレイステーション・ソフト『電車でGO！』購入者を対象に「電茶でGO！Wプレゼント・キャンペーン」を実施している。販売店でPS版『電車でGO！』を購入するとスクラッチカードがもらえ，当たればその場で「電茶でGO！（特製缶入緑茶）」がもらえる！さらに，スクラッチカードの当たりはずれに関わらず，カードの裏面（ハガキになっている）に必要事項を記入のうえ，切手を貼ってタイトーまで送ると，抽選で毎週20名，総計200名に「特製金のコントローラ」が当たる！（専用ハガキを使用した場合のみ有効です）

キャンペーン期間は1998年8月17日まで。「電茶でGO！」プレゼント・キャンペーンは景品がなくなり次第終了となるので，お店へGO！

『バウンティソード』オリジナル・ホームページを作成して豪華賞品を手に入れよう！

パイオニアLDCから7月30日発売予定のリアルタイムRPG『バウンティソード・ダブルエッジ』(プレイステーション版)。戦場に“待ったはない”をコンセプトに，リアルタイムで展開する戦闘シーンでは，他のRPGとは比べものにならない戦略性と緊張感を味わうことができるという。

このソフトの発売を記念したホームページ・コンテストが開催される。コンテストは“ダブルエッジ”にちなんで男性部門，女性部門が用意されている。くわしい応募要項はパイオニアLDCホームページ，ゲームサイト「八方美人」(http://www.pldc.co.jp/)にて。

■賞品：最優秀賞 パイオニア製MDプレーヤ・セット 各部門1名

優秀賞 パイオニア製ステレオヘッドフォン 各部門5名

参加賞 『バウンティソード・ダブルエッジ』ポスター＋クリアファイル 先着200名

■問い合わせ先：パイオニアLDC A&G事業部販売推進課 ☎03-5721-1359

■応募期間：1998年12月上旬まで

▲パイオニアLDCホームページゲームサイト「八方美人」に今すぐアクセス！

「ドミノ君」グッズ第2弾発売決定！

ドミノ倒しをモチーフにした人気キャラクター「ドミノ君」のキャラクター・グッズ第2弾が7月31日，コナミから発売される。6月から販売されているマグカップや文具に続き，第2弾では「ドミノ君缶バッチセット（1,000円)」「ドミノ君プチシール（5種類・各180円)」「ドミノ君バンソウコーセット（480円)」「ドミノ君ネームタグ（2種類・各480円)」の4アイテムが登場。かわいいドミノ君は行楽のお供にもかかせない?!

▲コインケース「ドミノ君」

▶マグカップ

「こなみるく」オリジナル商品発売！

コナミ直営CPショップ「こなみるく」のオリジナル商品が発売されているのを知っていますか？ コレクター・アイテムの定番（？）テレホンカードでは，50度数・ゴールド仕様の豪華さで『ときめきメモリアル』のキャラクターごとに新発売！各1,500円は安すぎるぐらい？

また，今年8月に発売予定のコナミ初のインタラクティブアニメ『DANCING BLADE かってに桃天使！』のキャラクターポスターがA1サイズで早くも登場！こちらは1枚1,000円で販売中。

「こなみるく」ではたくさんのキャラクター・グッズを取り扱っているので，まだ行ったことのない人はこの機会に足を運んでみては？

■こなみるく新宿店

東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 3F

営業時間：11:00～22:30 年中無休

■こなみるく上尾店

埼玉県上尾市谷津2-1-50

営業時間：10:00～22:00 年中無休

■こなみるく梅田店

大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビル地下1F

営業時間：9:30～22:00 年始年末休

リヴンサマーキャンペーン～夏休みはリヴンを探検しよう！

SME・インターメディアから好評発売中のアドベンチャー・ゲーム『リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト』(Win/Macハイブリッド）の購入者の中から合計1,000名にリヴン特製オリジナル・グッズが当たるサマー・キャンペーンが実施されている。『リヴン』未体験の人はこのチャンスを見逃すな！

■賞品（リヴン限定オリジナル・バージョン）

A賞 シチズン「インディペンデントRIVEN」賞品番号：A-1/50名

シチズン「Q,n RIVEN」賞品番号：A-2/50名

B賞 RIVEN ジッポー 賞品番号：B/100名

C賞 レイバンRIVEN ゴールド 賞品番号：C-1

レイバンRIVEN シルバー 賞品番号：C-2

レイバンRIVEN ブルー 賞品番号：C-3/3賞品合計100名

＊抽選にもれた人の中から

RIVEN賞 「RIVENオリジナルマウスパット」400名

「RIVENオリジナルピンバッチ」300名

＊A賞，C賞は選択賞品です。欲しい賞品を選んでください。

■応募方法：商品に貼ってあるステッカーを官製はがきに貼り，郵便番号・住所・氏名・生年月日・性別・電話番号・希望賞品名を記入のうえ，下記あて先まで。

■応募先：〒450-0002 愛知県名古屋市中村区名駅3-20-1 サンシャイン名駅ビル2F「RIVENサマーキャンペーンプレゼント」係

■応募締切：1998年7月31日（当日消印有効）

「花火」コンテスト開催！

7月16日，魔法株式会社から発売予定のプレイステーション用シミュレーション・ゲーム『花火』を使った「花火コンテスト」の開催が決定。最優秀賞（1名）には賞金100万円！優秀賞（3名）には賞金10万円，佳作（10名）にはマジカルTシャツ＆テレホンカードといった豪華賞品を用意。また，応募者全員に参加賞として，ゲーム中では絶対手に入らない特別な星のセットのデータもプレゼントされるぞ。花火職人の頂点を目指そう！

■応募方法：

1.好きなエリアで花火プログラムをつくり，VTR保存する。

2.データの入っていないメモリーカードに，VTRファイルをコピー。

3.必要事項を記入した応募用紙とメモリーカードを下記あて先に送付。複数応募の場合は，作品ごとに応募用紙を用意すること。

＊「特別な星のセット」データはメモリーカードに入れて返送されるので，複数作品応募する場合も5ブロック以上空けておく(空きがない場合，データプレゼントされません)。

■応募要項（下記項目の記載が応募の条件です）：

名前・住所・電話番号・年齢・性別・VTR名・エリア名・VTRの説明・FAX番号・E-mailアドレス（FAX・E-mailは持っている場合のみ）

■応募先：〒651-0058 兵庫県神戸市中央区葺合町馬止1-10 マジカルビル 魔法株式会社 花火コンテスト係

■応募締切：1998年8月31日（当日消印有効）

「僕の街　私の村　マイ・タウン・マップ・コンクール」実施中！

マイ・タウン・マップ・コンクール実行委員会では，パソコンを利用して，自分の住む町の「生活地図」を表現する，第5回「僕の街　私の村　マイ・タウン・マップ・コンクール」の作品を募集中。このコンクールはパソコンによる新しい情報教育，通信ネットワークによる情報交換の推進を目的とし，小学生から一般まで学校や職場などさまざまなグループを対象に，郷土のお国自慢・文化財等生活情報を自由な発想で制作してもらおうというもの。パソコンを利用した文章，イラスト，音声などで表現した作品をフロッピー，MOで郵送するか，パソコン通信，インターネットを利用して応募する。優秀な作品には文部大臣賞・通産大臣賞など13省庁の大臣賞，アメリカ大使館をはじめとする各国大使館賞など多数の賞が授与される。

応募はグループ単位で行ない，作品の制作に関してハード／ソフトなどの制限はない。応募希望者は，あらかじめ電話かFAXで下記事務局に応募要項・応募用紙を請求のこと（無料)。

■応募締切：1998年10月31日

■資料請求・問い合わせ先：

〒162-0831 東京都新宿区横寺町55 （財）日本生涯学習総合研究所内「マイ・タウン・マップ・コンクール事務局」 ☎TEL 03-3266-8005 FAX 03-3266-6168

ベーマガ おたのしみプレゼント 8

1 『セガサターン・ビデオマガジン』7月発売タイトル号

7月発売のタイトルを網羅した，サターンユーザー必見のビデオ。ソフト購入準備はこの1本でOK！

提供：セガ・エンタープライゼス／２名様

2 ベーマガ　オリジナル・マウスパッド

今月もまた，10名の読者にプレゼント！他では絶対入手できない貴重品だよ！

提供：ベーマガ編集部／10名

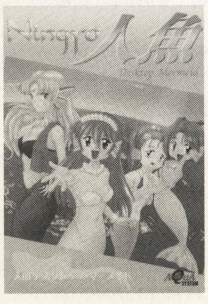
3 Windows95版『エクストリームドライビンクラシックス』ソフト

LAN対戦機能で6人までのレースが可能！サーキットや一般公道など多彩なシチュエーションが用意されている。

提供:アクアシステム／２名様

4 Windows95版『人魚～デスクトップ・マーメイド』ソフト

人魚を題材にしたアクセサリー集。スクリーンセーバーをはじめとした計7種類を収録。



提供：アクアシステム／２名様

5 Windows95版『金沢将棋'98』ソフト

（社）日本将棋連盟推薦の将棋ソフト。"人間的"思考のコンピュータに勝つことはできる？

提供：セタ／３名様

6 Windows95版『スーパーリアル麻雀PⅥ』ソフト

アーケードで人気の麻雀ゲームの移植版。壁紙＆スクリーンセーバーも収録している。

提供：セタ／３名様

7 Windows95版『戦国美少女絵巻 空を斬る!!』ソフト

かわいいキャラクターに豊富なイベント，豪華声優陣も魅力のRPG。クリアポストカードもついてます。

提供：TGL／２名様

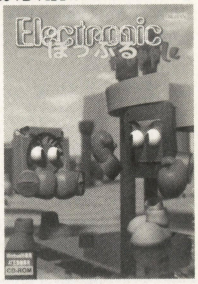
8 Windows95版『バトルアスリーテス大運動会』ソフト

人気のアニメを題材にした育成熱血青春美少女スポコンSLG。描き下ろしCGもついてるよ！

提供：TGL／２名様

9 Windows95版（AT互換機専用）『ぽっぷる』ソフト

コンピュータの世界を舞台にしたアクション･ゲーム。韓国のBYTESHOCK社が制作。



提供：ネイティブソフト／５名様

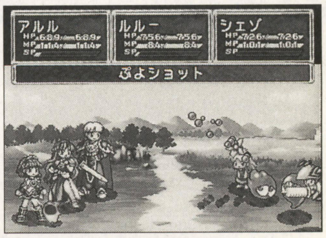
10 Windows95版『もうわすれない英単語／英熟語シリーズ』ソフト

英験準一級以上を目指す全3700の英単語を完全マスターするためのソフト。3本セットで！

提供：コベック／１名様

11 セガサターン用『魔導物語』ソフト

『ぷよぷよ』でおなじみのキャラクター達がついに，RPGで登場！トレーディングカードも同梱されているぞ！



提供：コンパイル／２名様

12 セガサターン用『ディープ フィアー』ソフト

夏の夜更けにプレイするのにぴったりの深海ホラーサスペンス。深海の基地から無事生還できるか？

提供：セガ・エンタープライゼス／２名様

13 プレイステーション用『コマンド&コンカーコンプリート』体験版

世界的ヒットとなったウォーSLGのPS移植版。未体験の人はこの機会に体験してみよう。

提供：アクレイムジャパン／10名様

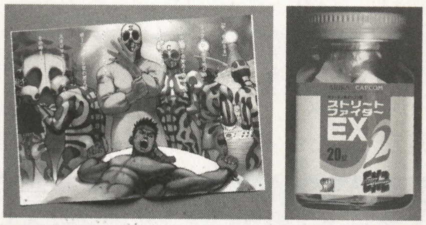
14 ニンテンドウ64用『パチンコ365日』ソフト

「平和」の実機を使用したパチンコホールSLG。１年間でどれだけ勝てるかに挑戦しよう！

提供：セタ／３名様

15 アーケード版『ストリートファイターEX2』シークレットファイル

スカロマニア度チェック他，“ボーン”な情報満載の（苦笑）シークレットファイル。



提供：カプコン／５名様

16 Windows95版『大戦略マスターコンバット2』クリップ&認識票

オフィスで使える伝言機能付クリップと認識票。戦場へ行く時は忘れずに携帯しよう。

提供：システムソフト／５名様

17 「ファーランドシリーズ」クリアポストカード

TGLの人気SLG『ファーランドサーガ』と『ファーランドストーリー』のポストカード。使うのがもったいないかな？

提供：TGL／３名様

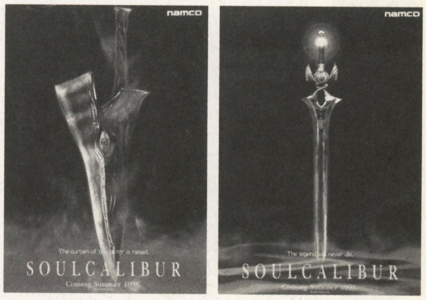
18 アーケード版『スーパーリアル麻雀 P7』キャラクターポップ

人気麻雀ゲームの登場キャラクター全員のスタンドポップ。机に置けば花が咲きます。

提供：セタ／５名様

19 アーケード版『ソウルキャリバー』ポスター

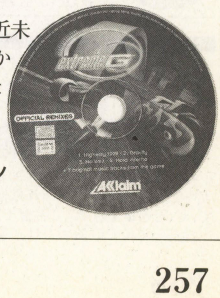
この夏，登場予定のナムコの新作対戦格闘ゲームの大型ポスター。２枚セットで。



提供：ナムコ／10名様

20 ニンテンドウ64用『エクストリームG』ミュージックCD

圧倒的なスピード感の近未来バイクレースゲームから数曲をセレクトしたミュージックCD。



提供：アクレイムジャパン／５名様

'98年６月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は三重県桑名市・**島 隆二**さん他1名
【2】ベーマガ・マウスパッドは岐阜県関市・**五十川高徳**さん他9名
【3】『シャイニング・フォースⅢ』テレホンカードは埼玉県川口市・**船津孝浩**さん他4名
【4】『シャドウ・オブ・ザ・タスク』テレホンカードは兵庫県神戸市・**清山広幸**さん他4名
【5】『金田一少年の事件簿』テレホンカードは愛知県北宇和郡・**森田秀幸**さん他4名
【6】『修羅の門』テレホンカードは茨城県古河市・**熊木聖二**さん他4名
【7】『探偵神宮寺三郎～夢の終わりに』しおりは埼玉県川口市・**井口裕章**さん他2名
【8】『ゆみみみっくす＋だいな♥あいらん予告編』ポスターは静岡県焼津市・**酒井信哉**さん他1名
【9】『バーチャストライカー2』Tシャツは新潟県南魚沼郡・**曳田太一**さん他4名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1998年8月7日必着
発表：10月号（9月8日発売）

第18回

輝け！日本ゲーム・ミュージック大賞

1998年上半期
GMアルバム総カタログ

協力：ポニーキャニオン／キングレコード／コナミ／ファーストスマイル・エンタテインメント／マーベラスエンターテイメント／日本コロムビア／日本クラウン／光栄／A-in／ワンダースピリッツ／ワンダーエンターテインメント／パイオニアLDC／セルピュータ／東芝EMI／デジキューブ／ソニーレコード／ムービック／ピンクパイナップルZUNTATAレコード／データム・ポリスター／メディアファクトリー／ブロッコリー／エアーズ／ワーナーミュージック・ジャパン／メディアリング／ハニーホルモン／キティエンタープライズ／イーストウエスト・ジャパン／エイジップミュージック／ビクターエンタテインメント／NTT出版／avex／バンダイ・ミュージック／マリン・エンタテインメント／テイチク／TDKレコード／コンパス／ゼスト／バップ／NECインターチャネル／アンティノスレコード／SLCレコード／ケイブンシャ（順不同）

歌は世につれ，ゲームはGMにつれ——。
日本GM大賞の季節がやってきました。
ノミネート作品は346タイトル。今回からシングル部門も加わります。
みなさんからの投票と，CDのセールス・データをもとに，栄えある大賞を決定していきます。
下記の応募規定にしたがって，ぜひあなたもご投票ください。

日本ゲーム・ミュージック大賞歴代受賞作

第1回	大賞	ザ・スキーム／古代祐三
	2位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」
	3位	ミュージック・フロム・イースIII
第2回	大賞	交響組曲ドラゴンクエストIV／すぎやまこういち
	2位	スーパー忍&ワークス／古代祐三
	3位	イースIII　J.D.K.SPECIAL
第3回	大賞	パロディウスだ！～神話からお笑いへ
	2位	ファルコム・スペシャルBOX'91
	3位	アフターバーナー／S.S.T.BAND
第4回	大賞	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」
	2位	アクトレイザー／古代祐三
	3位	ファイナルファンタジーIV　オリジナル・サウンド・バージョン
第5回	大賞	ファイナルファンタジーIV　ミニマムアルバム
	2位	ストリートファイターII　イメージアルバム／アルフ ライラ
	3位	ファルコム・スペシャルBOX'92
	(特別大賞	ファイナルファンタジーIV　オリジナル・サウンド・ヴァージョン)
第6回	大賞	ロマンシング　サ・ガ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部
	3位	アウトラン／S.S.T.
第7回	大賞	交響組曲「ドラゴンクエストV～天空の花嫁」／すぎやまこういち
	2位	ファイナルファンタジーV　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	3位	ストリートファイターII～春麗飛翔伝説
第8回	大賞	餓狼伝説2／新世界楽曲雑技団
	2位	超兄貴～兄貴のすべて／葉山宏治
	3位	ベアナックルII／古代祐三
第9回	大賞	サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
	2位	餓狼伝説スペシャル／新世界楽曲雑技団
	3位	聖剣伝説2　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
第10回	大賞	ファイナルファンタジーVI　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ばよえ～ん!!～ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD
	3位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.11「リッジレーサー」
第11回	大賞	極上パロディウス
	2位	真サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
	3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／新世界楽曲雑技団
第12回	大賞	クロノ・トリガー　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ツインビーヤッホー！　オリジナル・ゲーム・サントラ
	3位	ヴァンパイア ハンター　アーケードゲームトラック
第13回	大賞	すぎやまこういち　交響組曲「ドラゴンクエストVI～幻の大地」
	2位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.24「レイブレーサー」
	3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／新世界楽曲雑技団
第14回	大賞	ミュージック・フロム・英雄伝説IV～朱紅い雫
	2位	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON　オフィシャル・サウンド・データ
	3位	ミュージック・フロム・イースII リニューアル
第15回	大賞	サクラ大戦　帝撃歌謡全集
	2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／新世界楽曲雑技団
	3位	セガサターン「NiGHTS」オリジナル・サウンドトラック
第16回	大賞	ファイナルファンタジーVII　オリジナル・サウンド・トラック
	2位	サクラ大戦サウンド・トラック「蒸気蓄音館」
	3位	MIDI piano　ソーサリアンフォーエバー
第17回	大賞	ファイナルファンタジーVII　リユニオン・トラックス
	2位	ゲームボーイ「ポケモン」のサウンドがまるごと入って，遊べるCD
	3位	攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラックMEGA TECH BODY.

日本ゲーム・ミュージック大賞 投稿規定

投票は本誌の「愛読者カード」（162ページのあとにあるハガキ）にかぎります。それ以外での投票はすべて無効とさせていただきますので，ご注意ください。

投票してくださるかたは，愛読者カードの「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の欄に，GM部門，企画部門，シングル部門のそれぞれで，自分が1票を投じたい作品の番号，タイトル，発売会社名を記入して送ってください。

※GM部門……GMのオリジナル音源バージョン，またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム。部門欄に「GM部門」と表記しています。

※企画部門……ドラマCDや，イメージ・アルバムなどのように，ゲームに関連したアルバムではあるが，純粋なGMの収録以外を目的としているアルバム。部門欄に「企画部門」と表記しています。

※シングル部門……ゲームの主題歌などを収録したシングルCD。部門欄に「シングル部門」と表記しています。

※対象外……アニメのサントラやラジオドラマの主題歌，GMをわずかに含んだ声優のアルバム，非売品を主とした入手法が限定されるもの（＝インディーズ）などは，部門欄に「対象外」と表記しています。これらのアルバムは選考対象外となりますので，投票しないようにご注意ください。

締め切りは8月7日必着，発表は10月号で行ないます。

第18回日本ゲーム・ミュージック大賞　ノミネート作品一覧

ゲーム・ミュージックCD総カタログ '98年上半期

'98年1月1日から'98年6月30日までのあいだに発売された，すべてのGM関連アルバム＆シングルを紹介します。なお，価格でとくに表記のないものは，税抜き価格です。

☆ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

No.	タイトル	メディア・品番	価格	発売日	題材ゲーム（発売元）	収録内容	部門
1	侍魂～サムライスピリッツ	CD PCCB-00283	1,529円（税込）	98.1.8	侍魂～サムライスピリッツ（SNK）	オリジナル＋ボイス	GM部門
2	きまぐれマイベイビィ	CD PCCB-00295	2,548円（税込）	98.1.8	きまぐれマイベイビィ（アクセラ）	アレンジ＋ゲームOP&ED＋語り	GM部門
3	ヴァンパイア ハンター　ドラマCD	CD PCCB-00296	2,548円（税込）	98.1.8	ヴァンパイア ハンター（カプコン）	ドラマ	企画部門
4	SNKサウンドキャラクターズコレクションVol.6　不知火 舞	CD PCCB-00297	1,529円（税込）	98.1.21	『餓狼伝説』シリーズ，『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（SNK）	オリジナル＋アレンジ＋語り＋ボイス	GM部門
5	～幕末浪漫～月華の剣士　アレンジサウンドトラックス	CD PCCB-00301	2,548円（税込）	98.1.21	～幕末浪漫～月華の剣士（SNK）	アレンジ＋ボーカル	GM部門
6	バックガイナー～よみがえる勇者たち	CD PCCB-00299	2,548円（税込）	98.2.4	『バックガイナー～よみがえる勇者たち』シリーズ（ビング）	オリジナル＋アレンジ＋ゲームOP	GM部門
7	～幕末浪漫～月華の剣士　ドラマCD	CD PCCB-00302	2,548円（税込）	98.2.4	～幕末浪漫～月華の剣士（SNK）	ドラマ	企画部門
8	アストラスーパースターズ	CD PCCB-00298	1,529円（税込）	98.2.18	アストラスーパースターズ（サンソフト）	オリジナル＋ボーカル＋ボイス	GM部門
9	侍魂～サムライスピリッツ　アレンジサウンドトラックス	CD PCCB-00294	2,548円（税込）	98.2.18	侍魂～サムライスピリッツ（SNK）	アレンジ＋ボーカル	GM部門
10	侍魂～サムライスピリッツ　ドラマCD	CD PCCB-00300	2,548円（税込）	98.3.4	侍魂～サムライスピリッツ（SNK）	ドラマ	企画部門
11	個人教授	CD PCCB-00304	2,548円（税込）	98.3.4	個人教授～La Lecon Particuliere（毎日コミュニケーションズ）	アレンジ＋ゲームOP＆ED	GM部門
12	ブレイジングスター	CD PCCB-00306	1,529円（税込）	98.3.18	ブレイジングスター（夢工房）	オリジナル	GM部門
13	ネオジオDJステーションライブ'98	CD PCCB-00307（2枚組）	3,360円（税込）	98.3.18	『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズほか（SNK）	ライブ盤	企画部門
14	悠久幻想曲 2nd Album	CD PCCB-00308	2,548円（税込）	98.3.18	悠久幻想曲 2nd Album（メディアワークス）	オリジナル＋ゲームOP＆ED	GM部門
15	堕落天使～ザ・フォールン・エンジェルズ	CD PCCB-00305	1,529円（税込）	98.4.1	堕落天使～ザ・フォールン・エンジェルズ（彩京）	オリジナル＋ボイス	GM部門
16	悠久幻想曲 2nd Album　ドラマCD Vol.1	CD PCCB-00309	2,940円（税込）	98.4.1	悠久幻想曲 2nd Album（メディアワークス）	ドラマ	企画部門
17	リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS　オリジナルサウンドトラックス	CD PCCB-00310	1,890円（税込）	98.4.17	リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS（SNK）	オリジナル＋ボイス	GM部門
18	メタルスラッグ2　オリジナルサウンドトラックス	CD PCCB-00311	1,890円（税込）	98.4.17	メタルスラッグ2（SNK）	オリジナル	GM部門
19	プリンセスクエスト	CD PCCB-00303	2,940円（税込）	98.4.17	プリンセスクエスト（インクリメントP）	ボーカル＋トーク	企画部門
20	ひざの上の同居人　ドラマCD～夢みる仔猫篇～	CD PCCB-00312	2,940円（税込）	98.4.17	ひざの上の同居人～KITTY ON YOUR LAP（カルチュア・パブリッシャーズ）	ドラマ＋トーク	企画部門
21	悠久幻想曲 2nd Album　ドラマCD Vol.2	CD PCCB-00313	2,940円（税込）	98.4.29	悠久幻想曲 2nd Album（メディアワークス）	ドラマ	企画部門
22	デッドオアアライブ（PS版）　オリジナルサウンドトラックス	CD PCCB-00314	1,890円（税込）	98.5.20	デッドオアアライブ（テクモ）	オリジナル＋アレンジ＋ボイス	GM部門
23	リアルバウト餓狼伝説 2～THE NEWCOMERS　アレンジサウンドトラックス	CD PCCB-00316	2,940円（税込）	98.5.20	リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS（SNK）	アレンジ＋ボーカル	GM部門
24	ひざの上の同居人　ドラマCD～恋する乙女篇～	CD PCCB-00317	2,940円（税込）	98.5.20	ひざの上の同居人～KITTY ON YOUR LAP（カルチュア・パブリッシャーズ）	ドラマ＋ボーカル＋トーク	企画部門
25	悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.1　いつの日も～Song of Flower～／シーラ・シェフィールド	CDシングル PCDB-00009	1,050円（税込）	98.5.20	『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）	ボーカル＋オリジナル＋語り	シングル部門
26	悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.2　シャララ！～元気になあれ～／トリーシャ・フォスター	CDシングル PCDB-00010	1,050円（税込）	98.5.20	『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）	ボーカル＋オリジナル＋語り	シングル部門
27	オフビートレーサー！　オリジナルサウンドトラックス	CD PCCB-00315	1,890円（税込）	98.6.3	オフビートレーサー！（SNK）	オリジナル＋ボイス	GM部門
28	リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS　ドラマCD	CD PCCB-00318	2,940円（税込）	98.6.3	リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS（SNK）	ドラマ	企画部門
29	SNKサウンドキャラクターズコレクションVol.7　山崎竜二	CD PCCB-00320	1,529円（税込）	98.6.17	『餓狼伝説』シリーズ（SNK）	オリジナル＋アレンジ＋語り＋ボイス	GM部門
30	ファーストKiss★物語	CD PCCB-00321	2,940円（税込）	98.6.17	ファーストKiss★物語（ヒューネックス）	アレンジ＋ボーカル＋語り	GM部門
31	ストリートファイターEX2　オリジナルサウンドトラックス	CD PCCB-00322	1,890円（税込）	98.6.17	ストリートファイターEX2（アリカ／カプコン），ストリートファイターEX plus α（カプコン）	オリジナル	GM部門
32	悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.3　パ・ズ・ル／エル・ルイス	CDシングル PCDB-00011	1,050円（税込）	98.6.17	『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）	ボーカル＋オリジナル＋語り	シングル部門
33	悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.4　翼広げて…／クレア・コーレイン	CDシングル PCDB-00012	1,050円（税込）	98.6.17	『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）	ボーカル＋オリジナル＋語り	シングル部門

☆ポニーキャニオン

No.	タイトル	メディア・品番	価格	発売日	題材ゲーム（発売元）	収録内容	部門
34	ヨッシーストーリー　オリジナルサウンドトラック	CD PCCG-00438	2,548円（税込）	98.1.21	ヨッシーストーリー（任天堂）	オリジナル	GM部門
35	あなたの涙の場所になりたい／田中有紀美	CDシングル PCDA-01027	1,020円（税込）	98.1.21	東京23区制服ウォーズ（マップジャパン）	イメージソング	シングル部門
36	ナムコクラシックコレクション　テクノマニアックス	CD PCCG-00440	2,854円（税込）	98.2.18	『ナムコクラシックコレクション』シリーズ（ナムコ）	アレンジ	GM部門
37	鉄拳3　テクノマニアックス	CD PCCG-00441	2,854円（税込）	98.3.18	鉄拳3（ナムコ）	アレンジ	GM部門
38	桜井 智の魔法少女の時間　ミサの魔法物語①～Seven Demons～	CD PCCG-00449	2,650円（税込）	98.3.18	ミサの魔法物語（サミー）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
39	ディディーコングレーシング　オリジナルサウンドトラック	CD PCCG-00448	2,548円（税込）	98.4.1	ディディーコングレーシング（任天堂）	オリジナル	GM部門
40	桜井 智の魔法少女の時間　ミサの魔法物語②～First Love～	CD PCCG-00450	2,650円（税込）	98.4.1	ミサの魔法物語（サミー）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
41	桜井 智の魔法少女の時間　ミサの魔法物語③～Idol Dream～	CD PCCG-00451	2,650円（税込）	98.4.17	ミサの魔法物語（サミー）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
42	1080°スノーボーディング　オリジナルサウンドトラック	CD PCCG-00454	2,548円（税込）	98.5.20	テン・エイティ スノーボーディング（任天堂）	オリジナル＋アレンジ	GM部門

※OP……オープニング曲／ED……エンディング曲／TS……テーマソング

☆コナミ／キングレコード

43	月刊ときめきメモリアルNO.18	CD KICA-7775	2,243円（税込）	98.1.1	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
44	ときめきメモリアル　piano collection2	CD KICA-7825	3,059円（税込）	98.1.1	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	GM部門
45	アニメ がんばれゴエモン　オリジナル・サントラ	CD KICA-7831	2,548円（税込）	98.1.1	『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）	テレビアニメ・サントラ	対象外
46	沙羅曼蛇リミックス	CD KICA-7819	2,447円（税込）	98.1.21	沙羅曼蛇（コナミ）	アレンジ	GM部門
47	Dream of you…／館林見晴	CD KICA-7832	3,059円（税込）	98.1.21	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アーティスト（イメージソングほか）	企画部門
48	ファイティング武術　オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	CD KICA-7834	2,243円（税込）	98.1.21	ファイティング武術（コナミ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
49	ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.1	CD KICA-7841	2,854円（税込）	98.1.21	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
50	MIDI POWER Pro.5～沙羅曼蛇	CD KICA-7837	3,873円（税込）	98.2.4	沙羅曼蛇（コナミ）	アレンジ	GM部門
51	K-BRAND／金月真美	CD KICA-7838	3,059円（税込）	98.2.4	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アーティスト（ゲームTS, ラジオドラマTSほか）	対象外
52	ブロークンヘリックス　オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	CD KICA-7839	2,243円（税込）	98.2.4	ブロークンヘリックス（コナミ）	オリジナル	GM部門
53	グラディウス　リミックス	CD KICA-7840	2,447円（税込）	98.2.21	『グラディウス』シリーズ（コナミ）	アレンジ	GM部門
54	ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.2	CD KICA-7842	2,854円（税込）	98.2.21	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
55	ビートマニア　リミックス	CD KICA-7851	2,447円（税込）	98.2.21	ビートマニア（コナミ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
56	My Best Friend／國府田マリ子	CD KICS-7610	3,059円（税込）	98.2.25	『ときめきメモリアル』シリーズ,『ツインビー』シリーズ（コナミ）	アーティスト（ラジオドラマTS）	対象外
57	ツインビーPARADISE 5th.Anniversary	CD KICA-7853	3,059円（税込）	98.3.4	『ツインビー』シリーズ（コナミ）	ボーカル＋トーク	企画部門
58	もう一度キスしよう／夢を抱きしめていて／藤崎詩織	CDシングル KIDA-7641	1,020円（税込）	98.3.4	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アーティスト	シングル部門
59	ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.3	CD KICA-7843	2,854円（税込）	98.3.27	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
60	ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション6～FINAL～	CD KICA-7857	2,243円（税込）	98.3.27	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	ボーカル	企画部門
61	アニメ がんばれゴエモン　オリジナル・サントラVol.2	CD KICA-7858	2,548円（税込）	98.3.27	『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）	テレビアニメ・サントラ	対象外
62	CATCH UP DREAM／それがあなたのいいところ／丹下　桜	CD KIDA-7640	1,020円（税込）	98.3.27	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング（コナミ）	ゲームTS	シングル部門
63	ツインビーRPG　オリジナル・ゲーム・サントラ	CD KICA-7861	2,243円（税込）	98.4.3	ツインビーRPG（コナミ）	オリジナル	GM部門
64	藤崎詩織 piano collection	CD KICA-7854	3,059円（税込）	98.4.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	企画部門
65	月刊ときめきメモリアル アンコール	CD KICA-7862～4（3枚組）	4,893円（税込）	98.4.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
66	みつめて／ソフィア	CDシングル KIDA-7642	1,020円（税込）	98.4.3	みつめてナイト（コナミ）	ゲームTS	シングル部門
67	みつめてナイト　オリジナル・ゲーム・サントラ	CD KICA-7865～6（2枚組）	3,874円（税込）	98.4.24	みつめてナイト（コナミ）	オリジナル	GM部門
68	ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.4	CD KICA-7844	2,854円（税込）	98.4.24	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
69	Tomorrow／日曜の雨のように／片桐彩子	CDシングル KIDA-7643	1,020円（税込）	98.4.24	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング（コナミ）	アーティスト（ゲームTS）	シングル部門
70	ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.5	CD KICA-7845	2,854円（税込）	98.5.22	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
71	ツインビーPARADISE　ドラマコレクション3	CD KICA-7867～8（2枚組）	3,059円（税込）	98.5.22	『ツインビー』シリーズ（コナミ）	ドラマ	企画部門
72	Message／片桐彩子	CD KICA-7869	3,059円（税込）	98.5.22	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング（コナミ）	アーティスト（ゲームTS, イメージソングほか）	企画部門
73	Say Hello！／栗林みえ with 藤崎詩織	CDシングル KIDS-7604	1,020円（税込）	98.5.22	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アーティスト	対象外
74	ビートマニア　リミックス	LP KMX-002	1,449円（税込）	98.5.29	ビートマニア（コナミ）	アレンジ	GM部門
75	みつめてナイト　Vocalize	CD KICA-7870	3,059円（税込）	98.6.5	みつめてナイト（コナミ）	ボーカル＋トーク	企画部門
76	Sati's-faction／菅原祥子	CD KICA-7871	3,059円（税込）	98.6.26	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アーティスト（ドラマTS, イメージソングほか）	対象外
77	ビートマニア 2nd MIX　complete	CD KICA-7872	2,243円（税込）	98.6.26	ビートマニア 2nd MIX（コナミ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門

☆キングレコード

78	Vent～グランディア アレンジバージョン	CD KICA-5004	3,059円（税込）	98.2.4	グランディア（ゲーム アーツ）	アレンジ	GM部門
79	メルティランサーRe-inforce　サウンドトラックス	CD KICA-5005	2,854円（税込）	98.2.21	メルティランサーRe-inforce（イマディオ）	アレンジ＋ゲームOP&ED&TS	GM部門
80	速攻生徒会　サウンドトラックス	CD KICA-1206	2,854円（税込）	98.2.4	速攻生徒会（バンプレスト）	オリジナル＋ドラマ	GM部門
81	デビルサマナー ソウルハッカーズ　オリジナルサウンドトラックス	CD KICA-5008～9（2枚組）	3,873円（税込）	98.4.24	デビルサマナー ソウルハッカーズ（アトラス）	オリジナル	GM部門
82	CDドラマ　EVEバーストエラー 小次郎編	CD KICA-1210	3,059円（税込）	98.4.24	EVEバーストエラー（シーズウェア）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
83	デビルサマナー ソウルハッカーズ　ハイパーリアレンジ	CD KICA-5010	2,854円（税込）	98.5.22	デビルサマナー ソウルハッカーズ（アトラス）	アレンジ	GM部門
84	CDドラマ　デザイア	CD KICA-1212	3,059円（税込）	98.5.22	デザイア（シーズウェア）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
85	レブス　オリジナルサウンドトラック&クラシカルアレンジ	CD KICA-5011～2（2枚組）	3,873円（税込）	98.6.5	レブス（アトラス）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
86	グランディア　オリジナルサウンドトラックスⅡ	CD KICA-5013～4（2枚組）	3,548円（税込）	98.6.26	グランディア（ゲーム アーツ）	オリジナル	GM部門
87	CDドラマ　EVEバーストエラー まりな編	CD KICA-1213	3,059円（税込）	98.6.26	EVEバーストエラー（シーズウェア）	ドラマ	企画部門
88	ファインドラブ2～プロローグ　オリジナルサウンドトラック	CD KICA-7401	2,500円（税込）	98.6.26	ファインドラブ2～プロローグ（ダイキ）	オリジナル＋ボーカル	GM部門

☆ファーストスマイル・エンタテインメント

89	街　オリジナルサウンドトラック	CD FSCA-10021（2枚組）＋CDシングル	3,568円（税込）	98.1.21	街（チュンソフト）	オリジナル＋アレンジ＋ドラマ	GM部門
90	エンジェルボイスメモリアル　ポケットラブVol.1	CD FSCA-10027	2,548円（税込）	98.1.21	ポケットラブ（キッド）	ボーカル＋語り	企画部門

91	カルドセプト　オリジナルサウンドトラック	CD FSCA-10028	2,548円（税込）	98.1.21	カルドセプト（大宮ソフト）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
92	グランストリーム伝記　オリジナルサウンドトラック	CD FSCA-10029	2,548円（税込）	98.1.21	グランストリーム伝記（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
93	幻世虚構・精霊機導弾　オリジナルサウンドトラック＆ドラマ	CD FSCA-10030	2,548円（税込）	98.1.21	幻世虚構・精霊機導弾（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル＋ドラマ	GM部門
94	エンジェルボイスメモリアル　ポケットラブVol.2	CD FSCA-10032	2,548円（税込）	98.2.18	ポケットラブ（キッド）	ボーカル＋語り	企画部門
95	スーパーロボットスピリッツ featuring鋼鉄兄弟＆アップル・パイ	CD FSCA-10033	2,548円（税込）	98.3.18	スーパーロボットスピリッツ（バンプレスト）	オリジナル＋ボーカル	GM部門
96	エンジェルボイスメモリアル　ポケットラブVol.3	CD FSCA-10034	2,548円（税込）	98.3.18	ポケットラブ（キッド）	ボーカル＋語り	企画部門
97	鋼の魂／マジンカイザーのバラード	CDシングル FSDA-00002	1,020円（税込）	98.3.18	スーパーロボットスピリッツ（バンプレスト）	CMソング	対象外
98	慟哭 そして…　オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション	CD FSCA-10035（2枚組）	3,568円（税込）	98.4.17	慟哭 そして…（データイースト）	オリジナル＋ボイス	GM部門
99	ゲーム天国～戦え！DJ戦隊ゲーテンジャー～	CD FSCA-10036	2,548円（税込）	98.4.17	GUNばれ！ゲーム天国（ジャレコ）	ボーカル＋ドラマ	企画部門
100	スーパーロボット大戦F完結編　アレンジコレクションSILVER	CD FSCA-10037	2,854円（税込）	98.5.20	スーパーロボット大戦F完結編（バンプレスト）	アレンジ	GM部門
101	スーパーロボット大戦F完結編　ヴォーカル＆アレンジコレクションGOLD	CD FSCA-10039	2,854円（税込）	98.6.17	スーパーロボット大戦F完結編（バンプレスト）	アレンジ＋ボーカル	GM部門
102	Dの食卓2　Sketches／飯野賢治	CD FSCA-10040	2,548円（税込）	98.6.17	Dの食卓2（ワープ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
103	スーパーロボット魂　マジンカイザー傳 ドラマ編vol.1「スーパーマジンガー登場!!」	CD FSCA-10041	2,548円（税込）	98.6.17	『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
☆マーベラスエンターテイメント							
104	モーターレイド／ウォータースキー	CD MJCA-00010	2,310円（税込）	98.1.21	モーターレイド，ウォータースキー（セガ）	オリジナル	GM部門
105	パワードリフト	CD MJCAX-00011	2,310円（税込）	98.1.21	パワードリフト（セガ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
106	ソニックR	CD MJCA-00012	2,310円（税込）	98.1.21	ソニックR（セガ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
107	OVA サクラ大戦～桜華絢爛～光録音盤	CDシングル MJDA-90001（2枚組）	1,260円（税込）	98.1.21	サクラ大戦（セガ）	OVA・ED＆TS＋語り	対象外
108	AZEL～パンツァードラグーンRPG	CD MJCA-10009（2枚組）	2,625円（税込）	98.2.4	AZEL～パンツァードラグーンRPG（セガ）	オリジナル＋ゲームED	GM部門
109	G-LOC／R360／バーチャレーシング	CD MJCAX-00013	2,310円（税込）	98.2.18	G-LOC，R360，バーチャレーシング（セガ）	オリジナル	GM部門
110	バーニングレンジャー　サウンドトラック	CD MJCA-00014	2,310円（税込）	98.2.18	バーニングレンジャー（セガ）	オリジナル＋ゲームTS	GM部門
111	ハーレー・ダビッドソン＆L.A.ライダーズ	CD MJCAX-00018	2,310円（税込）	98.3.18	ハーレー・ダビッドソン，L.A.ライダーズ（セガ）	オリジナル＋ボイス	GM部門
112	セガラリー2　サウンドトラック	CD MJCA-00017	2,310円（税込）	98.4.1	セガラリー・チャンピオンシップ2（セガ）	オリジナル＋ボイス	GM部門
113	慟哭 そして…　The Four Season	CD MJCA-00020	3,568円（税込）	98.4.1	慟哭 そして…（データイースト）	ボーカル＋ドラマ	企画部門
114	ドラゴンフォースII～神去りし大地に～	CD MJCA-00019	2,310円（税込）	98.4.17	ドラゴンフォースII～神去りし大地に（セガ）	オリジナル＋ゲームOP＆ED	GM部門
115	檄！帝国華撃団（改）	CDシングル MJDA-90002	1,050円（税込）	98.4.17	サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）	ゲームOP＆ED	シングル部門
116	サクラ大戦２　歌謡全集	CD MJCA-00021	3,150円（税込）	98.4.29	サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）	アレンジ＋ボーカル	GM部門
117	ファイティングバイパーズ２　ザ・サウンド・アルバム	CD MJCA-00022	2,310円（税込）	98.5.20	ファイティングバイパーズ2（セガ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
☆日本コロムビア							
118	卒業M　ドラマコレクション～もう一度ラビリンス～	CD COCC-14774	2,854円（税込）	98.1.21	卒業M（イースリースタッフ）	ドラマ	企画部門
119	卒業M　ゲーム・キャラクター・ソング～ラヴ・ソング・コレクション～	CD COCC-14919	2,100円（税込）	98.3.21	卒業M（イースリースタッフ）	ボーカル	企画部門
120	Happy Bell～幸せのベルを鳴らせ！～	CDシングル CODC-1472	1,155円（税込）	98.3.21	卒業III～ウエディング・ベル（小学館プロダクション）	ゲームTS	シングル部門
121	プリンセス クラウン　オリジナル・サウンド・コレクション＆フルアレンジ	CD COCC-14923	2,625円（税込）	98.4.1	プリンセス クラウン（アトラス）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
122	チョロQ３　オリジナル・サウンド・コレクション＆SE集Vol.１ー爆走編	CD COCC-14924	2,625円（税込）	98.4.1	チョロQ3（タカラ）	オリジナル	GM部門
123	遠藤　晶　ステンドグラスの向こう側	CD COCC-14931	1,365円（税込）	98.4.1	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋語り	企画部門
124	松岡千恵　SHOUT!!	CD COCC-14932	1,365円（税込）	98.4.1	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋語り	企画部門
125	赤川次郎 夜想曲　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-14968	2,625円（税込）	98.4.21	赤川次郎 夜想曲（パック・イン・ソフト）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
126	牧場物語GB　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-14969	2,625円（税込）	98.4.21	牧場物語GB（パック・イン・ソフト）	オリジナル＋アレンジ＋ボーカル	GM部門
127	チョロQ３　オリジナル・サウンド・コレクション＋SE集Vol.２ー激走編	CD COCC-14970	2,625円（税込）	98.4.21	チョロQ，チョロQ2，チョロQ3（タカラ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
128	アルカナ・ストライクス　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-14971	2,625円（税込）	98.4.21	アルカナ・ストライクス（タカラ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
129	七瀬　優　彼と彼女とサングラス	CD COCC-14982	1,365円（税込）	98.4.21	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋語り	企画部門
130	杉原真奈美　オリーブの風	CD COCC-14983	1,365円（税込）	98.4.21	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋語り	企画部門
131	卒業III～ウエディング・ベル　ボーカルコレクション	CD COCC-14992	2,415円（税込）	98.4.21	卒業III～ウエディング・ベル（小学館プロダクション）	ボーカル＋語り	企画部門
132	卒業M　ドラマコレクション ファンタジー～遠き旅立ち～	CD COCC-14993	2,854円（税込）	98.4.21	卒業M（イースリースタッフ）	ドラマ	企画部門
133	PhantoM／E.M.U	CDシングル CODC-1497	1,050円（税込）	98.4.21	卒業M（イースリースタッフ）	アーティスト	対象外
134	森井夏穂　ビリケンさんがいる	CD COCC-14984	1,365円（税込）	98.5.1	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋語り	企画部門
135	綾崎若菜　月下美人	CD COCC-14985	1,365円（税込）	98.5.1	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋語り	企画部門
136	アベニューコレクション　超兄貴～兄貴のすべて～／葉山宏治	CD COCC-15041	2,415円（税込）	98.5.21	超兄貴（メサイヤ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
137	アベニューコレクション　超葉山～兄貴番外地／葉山宏治	CD COCC-15042	2,625円（税込）	98.5.21	——	アーティスト＋ドラマ	対象外
138	アベニューコレクション　姐／葉山宏治	CD COCC-15043	2,415円（税込）	98.5.21	姐（NECアベニュー）	オリジナル	GM部門

139	山本るりか　スカイタワーで会いましょう	CD COCC-15066	1,365円（税込）	98.5.21	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋ドラマ	企画部門
140	星野明日香　涙のサイドシート	CD COCC-15067	1,365円（税込）	98.5.21	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋ドラマ	企画部門
141	卒業Ⅲ～ウエディング・ベル　ラジオドラマコレクション	CD COCC-15085	2,940円（税込）	98.5.21	卒業Ⅲ～ウエディング・ベル（小学館プロダクション）	ドラマ	企画部門
142	ギルティ・ギア　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-15090	2,625円（税込）	98.5.21	ギルティ・ギア（アークシステムワークス）	オリジナル	GM部門
143	Optionチューニングカーバトル　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-15091	2,625円（税込）	98.5.21	Optionチューニングカーバトル（エム・ティー・オー）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
144	ガングリフォンⅡ　オリジナルサウンドトラックス　フル・バージョン	CD COCC-15140	2,625円（税込）	98.5.21	ガングリフォンII（ゲーム アーツ）	オリジナル	GM部門
145	永倉えみる　ウルトラesp	CD COCC-15069	1,365円（税込）	98.5.30	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋ドラマ	企画部門
146	保坂美由紀　友禅流し	CD COCC-15068	1,365円（税込）	98.5.30	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋ドラマ	企画部門
147	ゼロガンナー　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-15156	2,625円（税込）	98.6.20	ゼロガンナー（彩京）	オリジナル	GM部門
148	チョロQマリン Qボート　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-15162	2,625円（税込）	98.6.20	チョロQマリン Qボート（タカラ）	オリジナル	GM部門
149	ブリガンダイン～幻想大陸戦記　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-15163	2,625円（税込）	98.6.20	ブリガンダイン～幻想大陸戦記（イースリースタッフ）	オリジナル	GM部門
150	ミサの魔法物語　オリジナル・サウンド・コレクション	CD COCC-15164	2,625円（税込）	98.6.20	ミサの魔法物語（サミー）	オリジナル	GM部門
151	安達妙子　ラブリッジ	CD COCC-15070	1,365円（税込）	98.6.20	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋語り	企画部門
152	沢渡ほのか　White Calender	CD COCC-15071	1,365円（税込）	98.6.20	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋語り	企画部門

☆日本クラウン

153	The City of Lost Children　ロストチルドレン　ドラマCD	CD CRCP-15512	2,500円（税込）	98.1.21	ロストチルドレン（ゲームバンク）	ドラマ	企画部門
154	湾岸トライアルLOVE　ドラマCD	CD CRCP-15518	2,500円（税込）	98.1.21	湾岸トライアルLOVE（パック・イン・ソフト）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
155	風のクロノア　オリジナルサウンドトラック	CD CRCP-15524～5（2枚組）	3,500円（税込）	98.2.25	風のクロノア～door to phantomile（ナムコ）	オリジナル	GM部門
156	OVA「サイキックフォース」ミニアルバムCD	CD CRCA-20002	1,500円（税込）	98.2.25	サイキックフォース（タイトー）	OVA・TS	対象外
157	海辺でリーチ！　ドラマCD	CD CRCP-15520	2,500円（税込）	98.3.11	海辺でリーチ！（毎日コミュニケーションズ）	ドラマ	企画部門
158	アンシャントロマン　オリジナルサウンドトラック	CD CRCP-15521	2,500円（税込）	98.3.11	アンシャントロマン～パワー・オブ・ダークサイド（日本システム）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
159	ツアーパーティー～卒業旅行に行こう　ドラマCD	CD CRCP-15522	2,500円（税込）	98.3.11	ツアーパーティー～卒業旅行に行こう（タカラ）	ドラマ	企画部門
160	アンシャントロマン〈墟城伝説〉ドラマCD	CD CRCP-15526	2,500円（税込）	98.3.25	アンシャントロマン～パワー・オブ・ダークサイド（日本システム）	ドラマ	企画部門
161	続　初恋物語～Confession　ドラマCD	CD CRCP-15527	2,500円（税込）	98.3.25	続　初恋物語～修学旅行（徳間書店／インターメディア・カンパニー）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
162	ひみつ戦隊メタモルV　ドラマCD	CD CRCP-15528	2,500円（税込）	98.3.25	ひみつ戦隊メタモルV（毎日コミュニケーションズ）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
163	ひみつ戦隊メタモルV　ヴォーカルコレクション	CD CRCP-15529	2,500円（税込）	98.4.22	ひみつ戦隊メタモルV（毎日コミュニケーションズ）	オリジナル＋ゲームOP&ED＋ボーカル	企画部門
164	BELIEVE／HIROKO	CDシングル CRDP-185	1,020円（税込）	98.4.22	かっとびチューン（元気）	ゲームED＋CMソング	シングル部門
165	個人教授～女子高校生は恋のムム…～ドラマCD	CD CRCP-15531	2,500円（税込）	98.5.21	個人教授～La Lecon Particuliere（毎日コミュニケーションズ）	ドラマ＋トーク	企画部門
166	はいぱぁセキュリティーズ2　ドラマCD Vol.1～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～	CD CRCP-15533	2,500円（税込）	98.6.24	はいぱぁセキュリティーズ2（パック・イン・ソフト）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
167	オリジナルビデオアニメ「サイキックフォース」サウンドトラックCD	CD CRCA-20003	3,000円（税込）	98.6.24	『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）	OVAサントラ	対象外

☆光栄

168	アンジェリーク～KISS♥KISS♥KISS～	CD KECH-1124～5（2枚組）	4,935円（税込）	98.2.1	『アンジェリーク』シリーズ（光栄）	ボーカル＋ドラマ	企画部門
169	アンジェリーク～Hello Again！～	CD KECH-1126	2,600円（税込）	98.3.1	『アンジェリーク』シリーズ（光栄）	ドラマ	企画部門
170	アンジェリークSpecial2　協力者コレクション①ヴィクトール	CDシングル KEDH-1014	1,020円（税込）	98.3.1	アンジェリークSpecial2（光栄）	ボーカル＋語り	シングル部門
171	アンジェリークSpecial2　協力者コレクション②セイラン	CDシングル KEDH-1015	1,020円（税込）	98.3.1	アンジェリークSpecial2（光栄）	ボーカル＋語り	シングル部門
172	アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.1	CD KECH-1127	3,000円（税込）	98.3.18	『アンジェリーク』シリーズ（光栄）	ドラマ	企画部門
173	アンジェリークSpecial2　協力者コレクション③ティムカ	CDシングル KEDH-1016	1,020円（税込）	98.4.1	アンジェリークSpecial2（光栄）	ボーカル＋語り	シングル部門
174	アンジェリークSpecial2　協力者コレクション④チャーリー	CDシングル KEDH-1017	1,020円（税込）	98.4.1	アンジェリークSpecial2（光栄）	ボーカル＋語り	シングル部門
175	アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.2	CD KECH-1128	3,000円（税込）	98.5.2	『アンジェリーク』シリーズ（光栄）	ドラマ	企画部門
176	アンジェリークSpecial2　協力者コレクション⑤メル	CDシングル KEDH-1018	1,020円（税込）	98.5.2	アンジェリークSpecial2（光栄）	ボーカル＋語り	シングル部門
177	アンジェリークSpecial2　協力者コレクション⑥エルンスト	CDシングル KEDH-1019	1,020円（税込）	98.5.2	アンジェリークSpecial2（光栄）	ボーカル＋語り	シングル部門
178	アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.3	CD KECH-1129	3,000円（税込）	98.6.1	『アンジェリーク』シリーズ（光栄）	ドラマ	企画部門

☆A-in

179	DEBUT－デビュー／吉川麻衣子	CDシングル KEDH-5005	1,020円（税込）	98.2.18	ウイニングポスト3（光栄）	イメージソング	シングル部門

☆ワンダースピリッツ

180	ナムコクラシックコレクションVOL.1　アーケードサウンドトラック010	CD WSCA-00009	2,243円（税込）	98.1.21	ナムコクラシックコレクションVOL.1（ナムコ）	オリジナル	GM部門
181	アルペンサーファー　アーケードサウンドトラック011	CD WSCA-00010	2,243円（税込）	98.1.21	アルペンサーファー（ナムコ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
182	ウィザーズハーモニー1&2　音楽大全集	CD WSCA-00011（2枚組）	3,670円（税込）	98.1.21	ウィザーズハーモニー、ウィザーズハーモニー2（アークシステムワークス）	オリジナル＋ゲームOP&ED＋語り	GM部門
183	ナムコクラシックコレクションVOL2　アーケードサウンドトラック012	CD WSCA-00012	2,243円（税込）	98.2.18	ナムコクラシックコレクションVOL.2（ナムコ）	オリジナル	GM部門
184	ダンシングアイ　アーケードサウンドトラック013	CD WSCA-00013	2,243円（税込）	98.3.18	ダンシングアイ（ナムコ）	オリジナル	GM部門
185	ブレイズ&ブレイド　オリジナルサウンドトラック	CD WSCA-00014	2,548円（税込）	98.3.18	ブレイズ&ブレイド～エターナルクエスト（T&Eソフト）	オリジナル＋ボイス	GM部門

186	ラピッドリバー　アーケードサウンドトラック014	CD WSCA-00015	2,243円（税込）	98.4.17	ラピッドリバー（ナムコ）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
187	鉄拳3　プレイステーションサウンドトラック002	CD WSCA-00016	2,548円（税込）	98.5.20	鉄拳3（ナムコ）	オリジナル	GM部門
188	ダートダッシュ　アーケードサウンドトラック015	CD WSCA-00017	2,548円（税込）	98.6.17	ダートダッシュ（ナムコ）	オリジナル	GM部門
☆ワンダーエンターテイメント							
189	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart　オリジナルサウンドトラック	CD WDCD-25111	2,854円（税込）	98.2.7	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart（アスキー）	オリジナル＋アレンジ＋語り	GM部門
190	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart　ショートエピソードVol.1	CD WDCD-28020	2,854円（税込）	98.2.10	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart（アスキー）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
191	夜明けのうた／鈴木結女	CDシングル WDDN-31	1,020円（税込）	98.2.10	街（チュンソフト）	ゲームED＆TS	シングル部門
192	Life／鈴木結女	CD WDCN-30019	2,854円（税込）	98.2.21	街（チュンソフト）	アーティスト（ゲームED，イメージソング）	対象外
193	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart　ショートエピソードVol.2	CD WDCD-28023	2,854円（税込）	98.3.11	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart（アスキー）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
194	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart　ショートエピソードVol.3	CD WDCD-28026	2,854円（税込）	98.4.10	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart（アスキー）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
195	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ボーカルコレクションVol.2～バラード＆デュエット～	CD WDCD-25117	2,500円（税込）	98.5.21	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart（アスキー）	ボーカル＋語り	企画部門
196	トゥルー・ラブストーリー　みさきの部屋へお・い・で・よVol.1	CD WDCD-23118	2,300円（税込）	98.6.24	『トゥルー・ラブストーリー』シリーズ（アスキー）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
☆パイオニアLDC							
198	ラッキィの鳥は捕まえなきゃ逃げてく／夏樹リオ	CD PICA-1159	3,059円（税込）	98.1.21	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	アーティスト（OVA・EDほか）	対象外
199	バトルアスリーテス大運動会TV　アスリートサウンドトラックスSTEP	CD PICA-1556	3,059円（税込）	98.1.21	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	ドラマ（テレビアニメ版）	対象外
200	バトルアスリーテス大運動会TV　アスリートサウンドトラックスJUMP	CD PICA-1157	3,059円（税込）	98.3.25	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	テレビアニメ・サントラ＋ボーカル	対象外
201	魔法少女プリティサミー　まるごと♥たっぷり☆ソング・コレクション！	CD PICA-1165	3,059円（税込）	98.3.25	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！核爆発5秒前 （NECインターチャネル）	ボーカル	企画部門
202	NOëL－La neige－ランデヴー	CD PICW-5001	2,730円（税込）	98.3.25	NOëL－La neige－（パイオニアLDC）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
203	バトルアスリーテス大運動会TV　スーパースター列伝①〈あかり・一乃〉	CD PICA-0001	1,260円（税込）	98.5.27	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	ボーカル＋語り（テレビアニメ版）	対象外
204	バトルアスリーテス大運動会TV　スーパースター列伝②〈ジェシー・アイラ〉	CD PICA-0002	1,260円（税込）	98.5.27	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	ボーカル＋語り（テレビアニメ版）	対象外
205	バトルアスリーテス大運動会TV　スーパースター列伝③〈ターニャ・鈴花〉	CD PICA-0003	1,260円（税込）	98.6.24	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	ボーカル＋語り（テレビアニメ版）	対象外
206	バトルアスリーテス大運動会TV　スーパースター列伝④〈クリス・アンナ〉	CD PICA-0004	1,260円（税込）	98.6.24	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	ボーカル＋語り（テレビアニメ版）	対象外
☆セルピュータ							
207	バイオハザード2　オリジナル・サウンドトラック	CD CPCA-1001	2,100円（税込）	98.1.29	バイオハザード２（カプコン）	オリジナル	GM部門
208	私立ジャスティス学園~リージョン オブ ヒーローズ　オリジナル・サウンドトラック	CD CPCA-1002	2,100円（税込）	98.1.29	私立ジャスティス学園~リージョン オブ ヒーローズ（カプコン）	オリジナル＋ボーカル	GM部門
209	ロックマンDASH　オリジナルサウンドトラック	CD CPCA-1003	2,100円（税込）	98.2.12	ロックマンDASH（カプコン）	オリジナル＋ゲームED＋CMソング	GM部門
210	バイオ ハザード　ドラマアルバム~運命のラクーンシティ~VOL.1	CD CPCA-1004	2,520円（税込）	98.2.21	バイオ ハザード（カプコン）	ドラマ	企画部門
211	マーヴル VS.カプコン　オリジナル・サウンドトラック	CD CPCA-1005	2,100円（税込）	98.3.21	マーヴルVS.カプコン~クラッシュ オブ スーパーヒーローズ（カプコン）	オリジナル	GM部門
212	バイオ ハザード　ドラマアルバム~運命のラクーンシティ~VOL.2	CD CPCA-1006	2,520円（税込）	98.3.21	バイオ ハザード（カプコン）	ドラマ	企画部門
213	バイオ ハザード　ドラマアルバム~運命のラクーンシティ~VOL.3	CD CPCA-1007	2,520円（税込）	98.4.22	バイオ ハザード（カプコン）	ドラマ	企画部門
214	スターグラディエイター2　オリジナル・サウンドトラック	CD CPCA-1008	2,100円（税込）	98.5.21	スターグラディエイター2（カプコン）	オリジナル	GM部門
☆東芝EMI							
215	ケ・セラ・セラ／渕上史貴	CDシングル TODT-5098	1,020円（税込）	98.1.21	オレっ！トンバ（ウーピーキャンプ）	ゲームED	シングル部門
☆東芝EMI（ユーメックス）							
216	デビュー21	CD TYCY-5587	2,854円（税込）	98.2.11	デビュー21（NECインターチャネル）	ボーカル	企画部門
217	ずっといっしょ　オリジナルサウンドトラック	CD TYCY-5595	2,039円（税込）	98.2.25	ずっといっしょ（東芝EMI）	オリジナル＋ゲームOP＆ED	GM部門
218	瞳を閉じないで／豊口めぐみ	CDシングル TYDY-2108	1,020円（税込）	98.2.25	『エーベルージュ』シリーズ（富士通）	ラジオドラマTS	対象外
219	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア DOKI★DOKIヴォーカルコレクション	CD TYCY-5597	2,548円（税込）	98.3.11	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ ナイトメア（ジャレコ）	ゲームTS＋ラジオドラマTS	GM部門
220	マスモンKIDS　主題歌	CDシングル TYDY-2113	1,020円（税込）	98.5.20	マスモンKIDS（東芝EMI）	ゲームOP＆ED	シングル部門
221	トリフェルズ魔法学園物語~エーベル騎士団篇~vol.1	CD TYCY-5598	2,548円（税込）	98.5.27	『エーベルージュ』シリーズ（富士通）	ドラマ＋トーク＋ラジオドラマOP&ED	企画部門
222	トリフェルズ魔法学園物語~エーベル騎士団篇~vol.2	CD TYCY-5602	2,548円（税込）	98.6.24	『エーベルージュ』シリーズ（富士通）	ドラマ＋トーク＋ラジオドラマOP&ED	企画部門
☆デジキューブ							
223	チョコボの不思議なダンジョン　アレンジ・ヴァージョン "COI VANNI GIALLI"	CD SSCX-10016	2,718円	98.2.5	チョコボの不思議なダンジョン（スクウェア）	アレンジ	GM部門
224	ゼノギアス　オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10013（2枚組）	2,718円	98.3.1	ゼノギアス（スクウェア）	オリジナル	GM部門
225	CREID	CD SSCX-10018	2,718円	98.4.22	ゼノギアス（スクウェア）	アレンジ	GM部門
226	ブシドーブレード弐　オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10019	1,942円	98.4.22	ブシドーブレード弐（スクウェア）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
227	パラサイト・イヴ　オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10020（2枚組）	2,718円	98.5.21	パラサイト・イヴ（スクウェア）	オリジナル	GM部門
228	バロック　オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10021	1,942円	98.5.21	バロック（スティング）	オリジナル	GM部門
229	双界儀　オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10017	1,942円	98.6.11	双界儀（スクウェア）	オリジナル＋ゲームED	GM部門

※No.197は欠番です

☆ソニーレコード

230	本+CD！ ネクストキング「恋の千年王国 音楽篇」~Festival Overture~	CD SRCL-4175	3,262円（税込）	98.1.21	ネクストキング　恋の千年王国（バンダイ）	オリジナル+アレンジ+ドラマ	GM部門
231	クライムクラッカーズ2　サウンド・ドラマ	CD SRCL-4180	2,854円（税込）	98.1.21	クライムクラッカーズ2（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	ドラマ	企画部門
232	鉄拳　サウンドトラック	CD SRCL-4177	3,059円（税込）	98.1.21	『鉄拳』シリーズ（ナムコ）	OVAサントラ	対象外
233	鉄拳　ドラマCD	CD SRCL-4193	3,059円（税込）	98.2.21	『鉄拳』シリーズ（ナムコ）	ドラマ	企画部門
234	るろうに剣心~明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編　オリジナル・ゲームサウンドトラック	CD SRCL-4233	2,345円（税込）	98.4.22	るろうに剣心~明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル+ゲームOP&ED	GM部門
235	立体忍者活劇 天誅　サウンドトラック	CD SRCL-4224	2,854円（税込）	98.4.22	立体忍者活劇 天誅（ソニー・ミュージックエンタテインメント）	オリジナル	GM部門
236	グランツーリスモ　オリジナル・ゲームサウンドトラック	CD SRCL-4269 MD SRYL-7354	2,854円（税込）	98.5.21 98.6.20	グランツーリスモ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル	GM部門

☆ムービック

237	ドラマCD「マリーのアトリエ」~ザールブルグの錬金術士②~	CD MACM-1006	2,600円	98.2.4	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士（ガスト）	ドラマ	企画部門
238	センチメンタルグラフティⅣ~再会5秒前，出会った頃のように②~	CD MACM-1004	2,500円	98.2.18	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ドラマ+語り	企画部門
239	ドラマCD「マリーのアトリエ」~ザールブルグの錬金術士③~	CD MACM-1007	2,600円	98.3.4	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士（ガスト）	ドラマ	企画部門
240	センチメンタルグラフティ　校歌集	CD MACM-1008	2,800円	98.3.25	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル	企画部門
241	ドラマCD「マリーのアトリエ」~ザールブルグの錬金術士④~	CD MACM-1009	2,600円	98.4.25	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士（ガスト）	ドラマ	企画部門
242	センチメンタルグラフティⅤ~想い出のスクールデイズ①~	CD MACM-1010	2,500円	98.6.27	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ドラマ	企画部門

☆ピンクパイナップル

243	エルフ版 下級生　Melody	CD KSCA-59073	3,059円（税込）	98.1.23	下級生（エルフ）	ボーカル	企画部門
244	エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.1	CD KSCA-59097	2,913円	98.2.13	下級生（エルフ）	ドラマ	企画部門
245	エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.2	CD KSCA-59098	2,913円	98.3.27	下級生（エルフ）	ドラマ	企画部門
246	エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.3	CD KSCA-59099	2,913円	98.4.24	下級生（エルフ）	ドラマ	企画部門
247	エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.4	CD KSCA-59110	2,913円	98.5.29	下級生（エルフ）	ドラマ	企画部門
248	エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.5	CD KSCA-59111	2,913円	98.6.26	下級生（エルフ）	ドラマ	企画部門

☆ZUNTATAレコード

249	Gダライアス　未・来・完・了	CD ZTTL-0019	2,550円（税込）	98.2.21	Gダライアス（タイトー）	アレンジ	GM部門
250	ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1　Stoic Romance／OGR	CD ZTTL-0020	2,550円（税込）	98.3.21	東京SHADOW（タイトー）	アーティスト（オリジナル）	GM部門
251	ZUNTATA RARE SELECTION Vol.2　10cm四方の青空／TAMAYO	CD ZTTL-0021	2,550円（税込）	98.3.21	シティダイバー（タイトー）	アーティスト（イメージ）	企画部門
252	ZUNTATA RARE SELECTION Vol.3　S' WORKS' S／SHU	CD ZTTL-0022	2,550円（税込）	98.5.21	クレオパトラフォーチュン，チェイスボンバーズ，ハットトリックヒーロー'93ほか（タイトー）	アーティスト（オリジナル）	GM部門
253	プチカラット　オリジナルサウンドトラックス	CD ZTTL-0023	2,550円（税込）	98.6.25	プチカラット（タイトー）	オリジナル+ボーカル	GM部門

☆データム・ポリスター

254	ルームメイト　ラジオドラマⅡ「涼子の学園生活2」	CD DPCX-5093	3,059円（税込）	98.1.21	『ルームメイト』シリーズ（データム・ポリスター）	ドラマ+ボーカル	企画部門
255	ルームメイト3　サウンドトラック集	CD DPCX-5095	3,150円（税込）	98.5.2	ルームメイト3~涼子 風の輝く朝に（データム・ポリスター）	オリジナル+ゲームED	GM部門
256	井上涼子ヴォーカル集2~かたちのない贈り物~	CD DPCX-5096	3,150円（税込）	98.5.13	『ルームメイト』シリーズ（データム・ポリスター）	ボーカル	企画部門
257	Telephone Call from RYOKO&ルームメイト~井上涼子 BGMセレクション	CD DPCX-5097	1,995円（税込）	98.5.2	ルームメイト~井上涼子（データム・ポリスター）	オリジナル+ボイス	GM部門
258	井上涼子ヴォーカル集3~時は夢のように~	CD DPCX-5098	2,730円（税込）	98.6.17	『ルームメイト』シリーズ（データム・ポリスター）	ボーカル	企画部門

☆メディアファクトリー

259	街　第Qの男~QはquestionのQ~Vol.1	CD TGCS-414	2,500円	98.1.31	街（チュンソフト）	ドラマ+トーク+ゲームED	企画部門
260	とりかえっこプリーズ／スズキサン	CDシングル CXDA-101	1,000円	98.2.10	ポケットモンスター（任天堂）	テレビアニメED	対象外
261	街　第Qの男~QはquestionのQ~Vol.2	CD TGCS-445	2,500円	98.2.28	街（チュンソフト）	ドラマ+トーク	企画部門
262	街　第Qの男~QはquestionのQ~Vol.3	CD TGCS-446	2,500円	98.3.31	街（チュンソフト）	ドラマ+トーク	企画部門
263	ミュージカル　サクラ大戦~花咲く乙女~劇中歌「花咲く乙女」「想い」	CDシングル TGDS-126	800円	98.5.13	『サクラ大戦』シリーズ（セガ）	ミュージカルTS	対象外
264	ポケットモンスター　サウンド・アニメコレクション　音楽集　名場面集	CD TGCS-489	2,500円	98.6.10	ポケットモンスター（任天堂）	テレビアニメ・サントラ	対象外

☆ブロッコリー

265	ブルーブレイカー　ラジオドラマCD Vol.2	CD BCR-008	2,800円	98.1.30	『ブルーブレイカー』シリーズ（ヒューマン）	ドラマ	企画部門
266	ブルーブレイカー　ラジオドラマCD Vol.3	CD BCR-009	2,800円	98.2.27	『ブルーブレイカー』シリーズ（ヒューマン）	ドラマ	企画部門
267	サイキックフォース　ラジオドラマCD VOL.1	CD BCR-010	2,800円	98.4.11	『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）	ドラマ+OVA・TS	企画部門
268	サイキックフォース　ラジオドラマCD VOL.2	CD BCR-011	2,800円	98.4.25	『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）	ドラマ	企画部門
269	サイキックフォース　ラジオドラマCD VOL.3	CD BCR-012	2,800円	98.5.23	『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）	ドラマ+OVA・TS	企画部門

☆エアーズ

270	火星物語　SONG COLLECTION ALBUM	CD AYCM-594	2,000円（税込）	98.1.21	火星物語（アスキー）	ボーカル	企画部門
271	クライムクラッカーズ2　オリジナル・サウンドトラック	CD AYCM-596	2,800円（税込）	98.1.21	クライムクラッカーズ2（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル+ゲームOP&TS	GM部門
272	NOON　サウンドトラックス	CD AYCM-604	2,500円（税込）	98.2.21	NOON（マイクロキャビン）	アレンジ	GM部門

273	祭囃子～ゲームトリビュート	CD AYCM-610	3,200円（税込）	98.5.21	スペースインベーダー（タイトー），ゼビウス（ナムコ），信長の野望（光栄）ほか	アレンジ	GM部門
☆ワーナーミュージック・ジャパン							
274	You're mine／Nonkeys	CDシングル WPDV-7132	1,020円（税込）	98.2.5	『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）	テレビアニメOP	対象外
275	セガサターン，シロ！／せがた三四郎	CDシングル WPDV-7138	1,020円（税込）	98.2.15	セガサターン（セガ）	CMソング	対象外
276	アニメ がんばれゴエモン　テーマ&BGM集	CD WPCV-7420	2,500円（税込）	98.3.25	『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）	テレビアニメOP&ED&TS&サントラ	対象外
277	セガサターン，りみっくすシロ！／DJ SEGATA	CD WPCV-7436	1,200円（税込）	98.6.15	セガサターン（セガ）	CMソング	対象外
☆メディアリング							
278	ソロ・クライシス　オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1047	2,548円（税込）	98.2.1	ソロ・クライシス（クインテット）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
279	フォトジェニック　オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1048	2,548円（税込）	98.4.1	フォトジェニック（サンソフト）	オリジナル＋ボイス	GM部門
☆ハニーホルモン							
280	迦陵演義　オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1040	2,548円（税込）	98.2.1	迦陵演義（インクリメントP）	アレンジ	GM部門
281	Nails　オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1043	2,548円（税込）	98.2.1	Nails（JAM）	アレンジ＋ゲームOP	GM部門
282	PIL－compact disc－	CD MGCD-1055	2,854円（税込）	98.5.2	SEEK，学園ソドム，堕落の国のアンジー，女郎蜘蛛（PIL）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
283	DIVI-DEAD　オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1056	2,854円（税込）	98.6.1	DIVI-DEAD（シーズウェア）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
☆キティエンタープライズ							
284	ボンバーマンセレクション'98	CD KTCR-1462	2,548円（税込）	98.1.14	サターンボンバーマンファイト!!，ボンバーマンワールド（ハドソン）	オリジナル＋ボーカル	GM部門
285	Sugar Cubee／朝倉ゆかり	CD KTCR-1466	2,243円（税込）	98.2.18	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	アーティスト（テレビアニメOP）	対象外
286	チョロQジェット レインボーウイングス オリジナルサウンドトラック	CD KTCR-1458	2,854円（税込）	98.3.1	チョロQジェット レインボーウイングス（タカラ）	アレンジ＋ゲームOP＋ボーカル	GM部門
☆イーストウエスト・ジャパン							
287	Honey Bee／JAMIC SPOON	CDシングル AMDM-6227	1,020円（税込）	98.1.15	バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）	テレビアニメED	対象外
288	BRAVE～勇気だしてみよう，今すぐ～／W-VISION	CDシングル AMDM-6242	1,020円（税込）	98.2.25	真・女神転生～デビルサマナー（アトラス）	テレビドラマOP	対象外
289	真・女神転生デビルサマナー　サウンドトラック	CD AMCM-4368	2,345円（税込）	98.3.15	真・女神転生～デビルサマナー（アトラス）	テレビドラマ・サントラ	対象外
☆エイジップミュージック							
290	雷弩機兵ガイブレイブ　ラジオドラマVol.1	CD AZCV-2001	3,000円（税込）	98.2.5	雷弩機兵ガイブレイブ（アクセラ）	ドラマ＋ラジオドラマOP&ED＋トーク	企画部門
291	雷弩機兵ガイブレイブ　ラジオドラマVol.2	CD AZCV-2002	3,000円（税込）	98.3.5	雷弩機兵ガイブレイブ（アクセラ）	ドラマ＋ラジオドラマOP&ED＋トーク	企画部門
292	雷弩機兵ガイブレイブ　ラジオドラマVol.3	CD AZCV-2003	3,000円（税込）	98.4.5	雷弩機兵ガイブレイブ（アクセラ）	ドラマ＋ラジオドラマOP&ED＋トーク	企画部門
☆ビクターエンタテインメント							
293	Song to fly／菅野よう子	CD VICL-60159	2,100円（税込）	98.1.1	アースウインズ（システムソフト）	アーティスト（オリジナル）	対象外
294	微熱／bereeve	CDシングル VIDL-30176	1,020円（税込）	98.5.22	ロックマン＆フォルテ（カプコン）	CMソング	対象外
☆NTT出版							
295	ユニバーサルナッツ　オリジナル・サウンドトラック	CD PSCN-5065	2,625円（税込）	98.1.28	ユニバーサルナッツ（レイ・アップ）	アレンジ	GM部門
296	ボンバーマンヒーロー　オリジナル・サウンドトラック	CD PSCN-5066	2,100円（税込）	98.6.1	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！（ハドソン）	オリジナル＋アレンジ	GM部門
☆avex							
297	青空のknife／守永初美	CDシングル AVDD-20220	1,020円（税込）	98.1.28	バストアムーブ～ダンス&リズムアクション（エニックス）	ゲームTS	シングル部門
298	オリジナル・サウンドトラック　バスト ア ムーブ	CD AVCD-11632	3,059円（税込）	98.2.11	バストアムーブ～ダンス&リズムアクション（エニックス）	オリジナル	GM部門
☆バンダイ・ミュージック							
299	天使にあいたくて／渡辺かおる	CDシングル APDM-5044	1,000円（税込）	98.5.5	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	テレビアニメOP&ED	対象外
300	センチメンタルジャーニー　オリジナルサウンドドラマ1	CD APCM-5109	3,000円（税込）	98.6.5	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ドラマ＋テレビアニメOP&ED	対象外
☆マリン・エンタテインメント							
301	センチメンタルグラフティ　ボーカルアルバム「3×4」~The other season~	CD MMCM-5003	2,800円（税込）	98.2.21	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル＋ドラマ	企画部門
302	雀じゃん恋しましょ「VIS♥KISS Spring Party」	CD MMCM-5004	1,300円（税込）	98.3.21	雀じゃん恋しましょ（ビスコ）	ゲームTS	GM部門
☆テイチク							
303	i hate you remix.／田中勝己	CDシングル TEDN-304	1,020円（税込）	98.5.21	魔導物語，わくわくぷよぷよダンジョン（コンパイル）	CMソング	対象外
304	Greeting／田中勝己	CD TECD-18406 CD+DVD TECD-30407	1,800円（税込） 3,000円（税込）	98.6.24	ぷよぷよ通（コンパイル）	アーティスト（ゲームTSほか）	対象外
☆TDKレコード							
305	マリア～君たちが生まれた理由　オリジナルドラマCD Vol.1	CD TDCM-0002	2,500円（税込）	98.1.21	マリア～君たちが生まれた理由（アクセラ）	ドラマ＋トーク	企画部門
306	マリア～君たちが生まれた理由　オリジナルドラマCD Vol.2	CD TDCM-0003	2,500円（税込）	98.2.21	マリア～君たちが生まれた理由（アクセラ）	ドラマ＋トーク	企画部門
☆コンパス							
307	きゃんきゃんバニーエクストラⅢ	CD MACG-5003	2,500円	98.1.28	きゃんきゃんバニーエクストラ（カクテル・ソフト）	ドラマ	企画部門
308	きゃんきゃんバニーエクストラⅣ～ハイスクール天国～	CD MACG-5004	2,500円	98.3.25	きゃんきゃんバニーエクストラ（カクテル・ソフト）	ドラマ	企画部門

☆ゼスト

309	ゼストCDブックVol.3 フォトジェニック	CD ZTCG-003	2,800円	98.2.20	フォトジェニック（サンソフト）	ドラマ＋ボーカル	企画部門
310	ゼストCDブックVol.4 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア ドキドキ♥温泉旅行！	CD ZTCG-004	2,800円	98.4.下	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（ジャレコ）	ドラマ	企画部門

☆バップ

311	パワードール プロジェクトα オリジナル・サウンドトラック	CD VPCG-84642	2,940円（税込）	98.3.1	『パワードール』シリーズ（工画堂スタジオ）	OVAサントラ	対象外

☆NECインターチャネル

312	センチメンタルグラフティ オリジナルサウンドトラック～I believe you～	CD NECG-28001	2,800円（税込）	98.2.28	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	オリジナル	GM部門

☆アンティノスレコード

313	遠い日のメロディー／仲間由紀恵	CD ARCJ-75	3,059円（税込）	98.1.21	トゥルー・ラブストーリー（アスキー）、ロックマンX4（カプコン）	アーティスト（ゲームTS）	対象外

☆SLCレコード

314	モータル・コンバット・アナイアレーション オリジナル・サウンドトラック	CD SLCS-7330	2,548円（税込）	98.4.22	モータルコンバット（アクレイムジャパン）	映画サントラ	対象外

☆ケイブンシャ

315	闘姫伝承～エンジェル・アイズ コンプリートコレクション	書籍＋CD	3,200円	98.3.31	闘姫伝承～エンジェル・アイズ（テクモ）	ボーカル＋ドラマ＋トーク	企画部門

☆インディーズ

316	バトルアスリーテス大運動会 おまけCDシングル（インクリメントP）	CDシングル IPC-002	ゲーム初回分に同梱	98.1.15	バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ（インクリメントP）	ボーカル	対象外
317	フォトジェニック（サンソフト）	CDシングル SLPS-01092	ゲーム限定版に同梱	98.1.29	フォトジェニック（サンソフト）	語り	対象外
318	テクノソフト・ゲームミュージック・コレクションVOL.11 「EXPEDITION」～探検の章（テクノソフト）	CD TCS-0011	2,500円（通販／税込）	98.1	ネオリュード2（テクノソフト）	オリジナル	対象外
319	テクノソフト・ゲームミュージック・コレクションVOL.12 「DISCOVERY」～発見の章（テクノソフト）	CD TCS-0012	2,500円（通販／税込）	98.1	ネオリュード2（テクノソフト）	オリジナル	対象外
320	NOëL—La neige—prelude（パイオニアLDC）	CD LPR-281	ゲーム初回分に同梱	98.2.26	NOëL—La neige—（パイオニアLDC）	ドラマ	対象外
321	バーニングレンジャー（セガ）	CDシングル GS-9174	ゲームに同梱	98.2.26	バーニングレンジャー（セガ）	ゲームOP＆ED＆TS	対象外
322	慟哭 そして… ミニドラマ（データイースト）	CDシングル DEDA-1001	ゲームに同梱	98.2.26	慟哭 そして…（データイースト）	ドラマ	対象外
323	ときめきメモリアル カラオケコレクションvol.1（コナミ）	CD LC800～1（2枚組）	3,150円（通販／税込）	98.2.28	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
324	ときめきメモリアル カラオケコレクションvol.2（コナミ）	CD LC802～3（2枚組）	3,150円（通販／税込）	98.2.28	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
325	ときめきメモリアル カラオケコレクションvol.3（コナミ）	CD LC804～5（2枚組）	3,150円（通販／税込）	98.2.28	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
326	ミッドガルド サウンドトラック（バロック）	CD	ゲームに同梱	98.3.13	ミッドガルド（バロック）	オリジナル	対象外
327	Girl's Age／門倉千紗都（パイオニアLDC）	CDシングル LPR-283	ソフトに同梱	98.3.13	NOëLタスクランチャー 千紗都だよ！（パイオニアLDC）	ボーカル＋語り	対象外
328	Lovely times（キッド）	CDシングル KID-003	プロモーション用	98.3.13	ポケットラブ2（キッド）	ゲームOP＋ドラマ	対象外
329	ファーストスマイルサンプラー 1st ANNIVERSARY EDITION（ファーストスマイル・エンタテイメント）	CD FSSA-01	販促用	98.3.20	スーパーロボット大戦F（バンプレスト）、街（チュンソフト）ほか	オリジナル＋アレンジ＋ボーカル	対象外
330	エクストリームG オフィシャル・リミックス（アクレイムジャパン）	CD	販促用	98.3.21	エクストリームG（アクレイムジャパン）	オリジナル＋アレンジ	対象外
331	続々 初恋物語～感傷旅行～（徳間書店インターメディア）	CD	ゲーム初回分に同梱	98.3.26	続 初恋物語～修学旅行（徳間書店／インターメディア・カンパニー）	ドラマ	対象外
332	ファイアーウーマン纏組 ドラマCD（徳間書店）	CD TDCD-15001～2（2枚組）	ゲームに同梱	98.3.26	ファイアーウーマン纏組（徳間書店）	ドラマ	対象外
333	ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.7 藤崎詩織／美樹原愛（コナミ）	CDシングル No.37	プライズマシン用景品	98.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
334	ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.7 虹野沙希／如月未緒（コナミ）	CDシングル No.38	プライズマシン用景品	98.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
335	ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.7 朝日奈夕子／古式ゆかり（コナミ）	CDシングル No.39	プライズマシン用景品	98.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
336	ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.7 片桐彩子／清川 望（コナミ）	CDシングル No.40	プライズマシン用景品	98.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
337	ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.7 紐緒結奈／鏡 魅羅（コナミ）	CDシングル No.41	プライズマシン用景品	98.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
338	ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.7 館林見晴／早乙女優美（コナミ）	CDシングル No.42	プライズマシン用景品	98.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
339	ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.7 ときめきオールスターズ／早乙女好雄／伊集院レイ（コナミ）	CDシングル SP.07	プライズマシン用景品	98.3	『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）	アレンジ	対象外
340	英雄志願 フリートークCD「P—ッな話」（マイクロキャビン）	CD	ゲーム予約特典	98.4.16	英雄志願～Gal Act Heroism（マイクロキャビン）	ゲームTS＋トーク	対象外
341	探偵神宮寺三郎シリーズ 10周年記念CD（データイースト）	CDシングル DEDA-1002	ゲームに同梱	98.4.23	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに（データイースト）	アレンジ＋ドラマ	対象外
342	イース・サウンドスーパーコレクション（日本ファルコム）	CD NF-02020	ゲーム初回分に同梱	98.4.24	イース・エターナル、イース（日本ファルコム）	オリジナル	対象外
343	セルピュータ トライアル	CDシングル CFCP-0001	CFC会員配付用	98.5.下	スターグラディエイター2、大魔界村ほか（カプコン）	オリジナル＋アレンジ	対象外
344	ヴァンパイア アナザーセレクション～The Unreleased Takes～（セルピュータ）	CD CFCL-0001	1,100円（限定通販）	98.6.11	『ヴァンパイア』シリーズ（カプコン）	オリジナル＋アレンジ	対象外
345	どきどきON AIR祭り ～どきどきON AIR発売記念スペシャルCD～（ボトムアップ）	CD	ゲームに同梱	98.6.11	どきどきON AIR（ボトムアップ）	トーク	対象外
346	リンダキューブ完全版 サウンドトラック（アスキー）	CD T-2112G	ゲームに同梱	98.6.18	リンダキューブ完全版（アスキー）	オリジナル＋ボーカル	対象外
347	PRESENTS／OGR&TAMAYO（ZUNTATA）（ZUNTATAレコード）	CDシングル	プレゼント用	98.6.中	ダライアス外伝（VHS/LD）ほか（タイトー）	オリジナル＋アレンジ	対象外

EX2謎はここにある!?

㈱ポニーキャニオン
〒105-8487 東京都港区虎ノ門2-5-10
映像制作1部　企画2課

← 業務連絡!
住所変更しました。えっ,もう知ってました?

STAR SOLDIER
―VANISHING EARTH―
HUDSON

CD ¥1,890(税込)　98.7.17 ON SALE

すでにご存じのように,あのハドソン・シューティングゲームの名作『スターソルジャー』がNINTENDO64になって蘇りましたが,今回のサントラは「スゴイ!」ですよ。なんとCD-EXTRA仕様!そしてそのEXTRAトラックには,キャラバンの2分モードフルコンポプレイやら,隠しステージへの入り方などを含む攻略映像がたっぷり入っているのです。この夏の全国キャラバン出場予定者は必携のアイテムでしょうね。で,肝心のサウンドのほうですが,これがまたメチャクチャなカッコよさ! ギターサウンドを中心に秀曲のオンパレード。ハドソンサウンドチームがこのサントラのために制作したアレンジバージョンも2曲収録。シューティングファンはもちろん,そうでない方も思わず納得の素晴らしい完成度です。

NEXT COMING SOON!

CD 98.8.5 ON SALE ●NEO・GEO・DJ Station in ねおちゅぴ/SNK 新世界楽曲雑技団　¥2,940(税込) ●b.l.u.e legend of water/HUDSON ¥2,940(税込)　CD 98.8.19 ON SALE ●THE KING OF FIGHTER'S98/SNK 新世界楽曲雑技団　¥2,310(税込) ●探偵神宮寺三郎　夢の終わりに/DATA EAST GAMADELIC ¥2,310(税込)

ストリートファイターEX2 ドラマCD
アリカ/カプコン

CD ¥2,940 (税込)　98.7.1 ON SALE

やったあ! 3D格闘ゲーム『ストリートファイターEX2』が早くもドラマ化だあ。6月の「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版。ゲームオリジナルの豪華キャストとアリカサウンドチームによるBGMで構成したインタラクティブドラマです。その内容はといえば,カイリとほくとの過去……水神家の秘密がいま明かされる! ほくとの記憶が徐々に紐解かれていく中,自分の使命とは? カイリとの関係とは? 水神家本家,分家の秘密とは? 事実を知ったぼくとの決心。そしてカイリがとった行動とは……もう“?”マーク連発ですよ。新キャラ“七瀬”“ハヤテ”も登場したこのドラマで,『ストリートファイターEX2』の裏設定がここに初めて明かされる! さあじっくりドラマをお聴き下さい。そして堪能して下さい!

ラジオドラマ「子安,氷上のゲムドラナイト」好評放送中!!

やっぱ毎週日曜の深夜はコレっすよね。ゲムドラナイト聴かないと(寒い洒落)。パーソナリティーはもちろん子安武人,氷上恭子の両氏。7月放送のラジオドラマは,ハドソンの遊泳海洋アドベンチャーゲーム『b.l.u.e legend of water』です。ヨロシク。東京放送(TBS/東京/954kHz)深夜25:00～25:30　北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)深夜25:00～25:30　毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)深夜24:00～24:30　RKB 毎日放送(MBS/九州/1278kHz)24:40～25:10

悠久幻想曲キャラクターシリーズ
てんしのえがお/メロディ・シンクレア
DREAM AND PEACE/ディアーナ・レイニー

CD ¥1,050(税込)　98.7.17 ON SALE

悠久人気キャラ6人が『悠久幻想曲キャラクターシリーズ』を3ヵ月連続リリース中! 第5,6弾は『てんしのえがお』(歌:西原久美子),『DREAM AND PEACE 』(歌:浅田葉子)。キャラクターテーマをボーカル曲にアレンジし,イメージソングを製作。さらに各キャラクター(声優)のミニメッセージも収録。CD6枚全て揃えると,ジャケットが1つの絵になる……この2枚も必携ですね!

●*CHECK! Book Mark　URL:http://www.scitron.co.jp/*

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは，みなさんいかがお過ごしでしょうか？　うっとおしい梅雨が明けると，待ちに待った夏ですよ！　もう，夏の予定はお決まりですか？　よ～こちゃんは去年の夏，本州の北の外れ『龍飛岬』に行って来ました。海がキレーだった。岬から海を覗くと，海中の岩まで透き通って見えるんだよ。♪ごらんあれが北の外れ龍飛岬と～♪というお歌のとおり，ほんと北の外れなんだよね。北海道が肉眼で見えるんだよ，かなり感動でした。今年は残念ながら青森には行けそうもないので，せめて日本海には行きたいなと思っています。日本海に沈むきれいな夕日を見ながら…う～ん，いいかもしれない!!　なんて，今から１人で盛り上がっているよ～こちゃんなのでした。
それでは，今月もSPSスピリッツ，元気よくいってみよぉぉ～!!

AOKI x AOKI

みなさんに最新情報をお届けしましょう！
今夏or今秋or今冬に，ＳＰＳからギャルゲーを発売します。しかも２本連発でっ!!　どちらもWindows専用ソフトです。もしかしたら来月号で登場美少女キャラを紹介しちゃうかも!?
ところでみなさん……。今月号からＳＰＳの広告ページが「怒首領蜂」の広告に変わったの気付いてくれました？　今までは前作の「首領蜂」と「HYBRID」だったけど，１ページどーんと「怒首領蜂」に変えました！　どぉ？　カッコイイでしょー。切り取ってポスターとして壁に貼ったりしても……って，本を切っちゃイケマセンッ!!　ってなことで，「怒首領蜂」よろしくね。
来月は「ギャルゲー特集」やるぞーっ!!

PS怒首領蜂9月発売決定

PlayStation版「怒首領蜂」は今秋９月10日発売に決定しました！　現在開発は好調です!!
９月10日にはアーケード完全移植の「怒首領蜂」が全国の販売店にならびます!!　その瞬間からSPSスピリッツ読者のみなさんにだけお送りする，「怒首領蜂キャンペーン」の始まりです!!!
応募方法は『怒首領蜂』に付いてくるアンケートハガキに必要項目を記入のうえ，余白に『SPSスピリッツ特別キャンペーン係』と必ず書いて，ハガキに50円切手を貼ってお送りください。
SPSへの一言もヨロシク!!!　詳細はSPSホームページで確認してね。
ホームページが見れない方のために，来月号ではキャンペーン期間等を掲載しますっ!!
お楽しみにっ!!!

バトル棋太平

SPSホームページにてバトル棋太平Ver1.0.1.1を無料ダウンロードで配布中!!!
バトル棋太平サーバへのアクセスカウントはついに20000カウントを超えました!!!　バトル棋太平ユーザーの皆さん，いつもログインありがとうございます!　おかげさまで日夜バトル棋太平は賑わっております!!!
バトル棋太平は今後さらにバージョンUPしていきます!!!
『バトル棋太平』には，『リアルタイムチャット』『待合室』『対局観戦』『掲示板』『プロフィール設定』『バナー広告』の多才な機能盛りだくさん!!!
インターネット通信が可能であれば，ぜひダウンロードしてください!!!
SPSスピリッツ読者の皆さん，ログイン待ってますよーっ!!!

SPS回線増強計画

今夏，８月からSPSのインターネット専用回線が大幅増強されます。SPSのホームページやバトル棋太平が一層快適にっ!!!
ぜひ，ご期待くださいっ!!!

よ～こちゃんのひとりごと

大変おめでた～いお知らせです!!　内輪のことで恐縮なのですが，SPSのプログラマのお兄さんが，６月に結婚式を挙げました。おめでと～ございます!!　お２人とも，末永くお幸せに!!　さて，独身者の大変多い（ほとんどが独身者，それって平均年齢が若いってことかな？）SPSなのですが，次におめでた～いお知らせの報告があるのはいったいどなたでしょう？

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラストはがきを送ってくれて，ありがとう!!
By よ～こちゃん

◀愛知県　P・N　がるういる
「にんじんきらい」さんからのイラスト，来るといいね!!

◀東京都　P・N　くるくるちょびん！
くるくるちょびんさんは，本当にアルルが大好きなんですね！

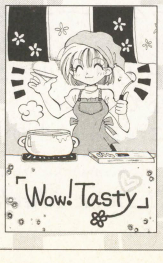
◀北海道　P・N　月夜見猫
雇用主募集の貼紙を背に道行く人をにらみつけている彼ら…。黒猫ちゃんのうしろ姿がなんともかわいい。

◀埼玉県　P・N　ぶんちょ
がぉーってなもんで，角が自慢のドラコこそ，実は真の一番手。（X68000より）

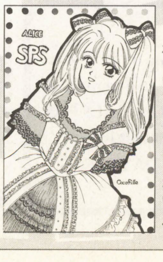
◀神奈川県　P・N　諏佐
なんて豪快な羽でしょう。必死にもがいているペンギンちゃんに惹かれました。

◀東京都　P・N　極悪魔人みどひ
このナルシスト剣士の名は，シャルエイション＝ライト＝サテライジー。マンガもみたいよ～！

◀大阪府　P・N　藤井朱丸
サンサンと２人に照りつける真夏の日差し，手前の彼はかなり暑そう。



◀神奈川県　P・N　松田ばんれい
お料理の得意な女の子って，尊敬しちゃう。お鍋の中身は何でしょう？



◀高知県　P・N　Coco
fileとは思えないぐらい，きゃわいいアリスじゃない!!

◀福島県　P・N　旭野夕海(初)
はじめまして！　夕海さんの部活の後輩のお姉さんは，私の隣で頑張ってお仕事してますよ！

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

どーもです。毎度お馴染みCAPCOM WORLD，書いているのも毎度お馴染みの秋浜です。このコーナーを書きはじめてからはや1年。去年の原稿などを今もう一度見直してみると，書きはじめた頃はつたない文章で…って，今とあんまり変わらないやんけ！　好意的に解釈すれば最初から完成された文章，悪く解釈すれば何の進歩も成長も見られない（笑）。さあ，あなたはどちらの意見をとりますか？　まあどっちでもいいですね。では今月も参りますか!!

君も感じろ，『熱き鼓動』を！

発売が迫ったPS版『私立ジャスティス学園』。そのテーマソングである『熱き鼓動』がセルピュータレーベルから発売されます。歌うはあの尾藤イサオさん！　尾藤さんといえば『あしたのジョー』『悲しき願い』で有名。最近ではテレビ番組でもその歌声を披露してくれていますよね。今回は17年ぶりのシングルリリースということで，レコーディングの際にはたくさんのマスコミの方が詰めかけました。

収録されるのは『熱き鼓動』『未来の行方』の2曲。こんな時代だからこそ『青春，熱血，情熱』！　すさんじまったキミのハートに火をつけるぜ！　これぞ漢の心意気!!　燃えろ！　燃えるんだ!!　…なんか1人でぶっ飛ばしてしまいました。冷静になってご案内を。PS『私立ジャスティス学園』テーマソング『熱き鼓動』は7月23日，セルピュータレーベルから税込価格1,050円で発売です。さあ，君も熱く熱く燃えるんだ!!（結局熱血）

『体感する恐怖』を，あなたに…

皆さんのご声援のおかげでご好評をいただいている『バイオハザード』シリーズ。この夏，新たな恐怖を携えて彼らが帰ってくる…。

昨年9月に発売されたディレクターズカット，今年1月に発売された2の両作品が，それぞれデュアルショック対応版として登場します！

最大の特徴は，タイトルどおり『震える』こと。具体的には，銃を撃ったときや敵に攻撃されたとき，イベントのときなどにブルっときます。私が言ってもしょうがないのかもしれませんけど，結構怖いですよ，これ。

もちろん，それだけではありません。ディレクターズカットには2の体験版に代わって，これまでのシリーズの裏技データ満載のスペシャルディスクが付きますし，2のほうはルーキーとUSAの二つのモードが追加。さらに『EXTREME BATTLE』なるゲームまで入るなど，どちらもお楽しみ要素満載！　8月6日の発売まで心して待て！

はまぁの部屋（敷2礼2）

実家住まいの私にはあまり縁のない話題はさて置いて，もうすぐ夏ですね！　皆さん夏休みの計画は立ちましたか？　私はまだです。だってこの原稿を書いている時点では梅雨も明けていない状態。ワールドカップの1次リーグがバリバリ行われているんですからねぇ。

それは置いておくにしても，今年はまとまった休みはとれそうにないですね。色々あって。その代わり8月は毎週金曜日を休みにしてしまおうなんて思ってます。多分無理でしょうが。まあ1週間も休んだらその間の仕事をきっちり追いかけるのも大変なんで，上手いことやっておきたいですね。このレポートはCAPCOM WORLD内にて随時報告します（すな！）。

さて，冒頭にも書きましたが，私がこのコーナーを担当してからはや1年がたちました。最初は確かゲーム対決の企画に出たのをいいことに，前任者から引き継いだと記憶しておりますが，果たしてこのコーナーで，読者の皆さんにいろんなことを伝えられているのかな？　なんて考えることがたまにあります。本当に好き勝手書き放題ですからね。こうやって何かの折に自分の歩んできた道を振り返るのもいいかな，と思ってます。あんまり毎回振り返ってるとまるで前進できなくなっちゃいますけどね。

てなわけで，このコーナーの感想や要望なんかもたまに送ってもらえると幸いです。ではまた来月！

イラストギャラリー

えーとですね，引き続きなつかしキャラの募集はやってますんでどしどし送ってきてくださいね！　というより個人的趣味に走っているかも。ところで最近はハガキの表に色々メッセージを書いてくれる方が多くなって，秋浜大変喜んでおります。そのうちハガキの表にイラスト，裏に延々メッセージとかなったりして。

◀神奈川県・諏佐陽子
おお！これまた懐かしい!!いや，私はこの顔も好きですよ（またもや2人トーク）。上のグーフィーが印象的。

◀千葉県・鈴木有人
ああ，懐かしい…こういうイラスト大募集！ところで，無理ってことはないでしょう。願いはきっとかなう，ってね（また2人だけトーク）。

◀愛知県・ストロバヤ
姉と弟，ですね。実は彼，ZERO3の隠しキャラとして…嘘です。本当は横スクロールアクション…これも嘘。

▶東京都・RAI
スカートを押さえるしぐさになんともフォーリンラヴなロールちゃん。実はZERO3にもういいって。

▶東京都・ひのとみ
は〜。説明不要。見たまんま。…でも，なぜ浮き輪？？

▶東京都・蒼霧羅夢
新しい方がセイヴァーです（またまた2人トーク）。カンタン操作で楽しめるのがいいっすね。ちなみに私もガンビッターです（造語）。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

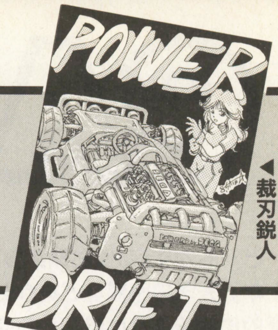
大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀裁刃鋭人

奈美 ベーセガ読者のみっなさーん！ こんにちはー！ セガ広報のー！

竹崎 竹崎とぉ…。

奈美 ゲーマー奈美でーす！

竹崎 今月は，先月に引き続き，ドリームキャスト関連の話題からお送りするぞ！

奈美 さてさて，ドリームキャストのバックアップメモリであるビジュアルメモリが単体でも，携帯ゲームとして遊べるというのはすでにお伝えした通りなんですが…。

竹崎 その第1弾『あつめてゴジラ ～怪獣大集合～』の発売日が決定しました。といっても，厳密に言うと，ビジュアルメモリはパワーメモリー同様，中にデータが入ってないものの商品名だから，これはビジュアルメモリとは言えないんだけどね。『あつめてゴジラ』という商品は，最初からゲームデータの入ったビジュアルメモリってとこかな。

奈美 全国有名ゲームショップでの発売日は7月30日！ なお，「GODZILLA」上映劇場にて7月11日から先行発売というのは変わってませんので，ご注意を！

竹崎 この『あつめてゴジラ』は，今までの携帯ゲームにあったようなお世話的な要素は，ほとんどなくてだな…。

奈美 じゃあじゃあ，放っておけば勝手に育っちゃうんですか？？？

竹崎 ボクの怪獣は放っておいても育って，さらに放っておいたら死んでたよ(泣)。『あつめてゴジラ』のいいところは，短時間で簡単に育てられるところ。何もしないでも育つし，何かすると違う怪獣に育つ。いろんな怪獣を育てるためには，それなりの努力も必要なのだ。でも，最も楽しいのは，怪獣を集めていくこと。コレクション重視のゲーム性といえるのだ。

奈美 コレクション要素，というのは今までのゲームにもあった気がしますけど，この『あつめてゴジラ』の一番の違いは？

竹崎 育てた怪獣同士を対戦させると，負けたほうの怪獣は，勝ったほうの怪獣にばりばり食べられちゃうことかな？

奈美 あーん，食べちゃいやー。

竹崎 でも，食べたほうの怪獣は新たなDNAを得て，違う怪獣へと変化するのだ！

奈美 をを！

竹崎 負けたほうは，その場で消滅。まさに生死をかけた戦いだ。

奈美 …負けると嫌ですね。

竹崎 でも，戦わないと新しい怪獣をゲットできないから，みんなで戦うしかない！友達がいないとちょっと寂しいゲームかもね。

奈美 とにかく！ 5,500円なので，ぜひみんな買ってね！『あつめてゴジラ』は，通常のビジュアルメモリと違って，側が緑色（ゴジラ色？）なんでーす！ みなさーん，みどりいろがめじるしですよー！ 某『た○ごっち』みたいなパッケージになっていて，今までの周辺機器とはちょっと違う感じです！

竹崎 そんなことより，『DEEP FEAR』だ。この夏は！ いよいよ7月16日に発売デス。

奈美 ビジュアルメモリ第2弾ですか？

竹崎 セガサターンの目玉ソフトだよっ!! ジャンル名もおどろおどろしく「深海ホラーサスペンス」。

奈美 「深海ホラーサスペンス」というと…。

竹崎 深海を舞台に繰り広げられる，生死をかけた，恐怖とサスペンスがテンコ盛りの物語なのだぁ～。

奈美 そのまんまじゃないですか!!

竹崎 とにかく，この夏，映画を観るより面白い，『DEEP FEAR』にチャレンジしよう！

奈美 初心者でもエンディングまで行けるらしいですよ。

竹崎 じゃあ，ボクはこれから映画を観に行ってくるから，後はヨロシク！

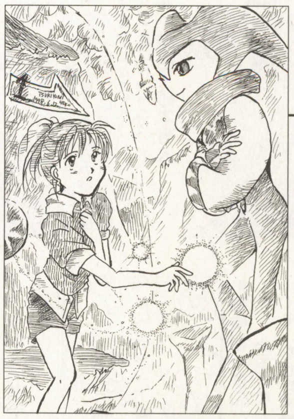
奈美 映画より『DEEP FEAR』って言ったばかりじゃないですかぁっ!!
あー，えーと，竹崎さんもいなくなってしまったので，今月の「ベーセガ」はこれでおしまいです。ホントは，こんなコトやあんなコトもお知らせしたかったんですが…。えー!? もう誌面がないんですか？？？

●鼻伏せビリヤード

このナイツ，コワイようー。夢に出てきたら，うなされちゃうんでは？

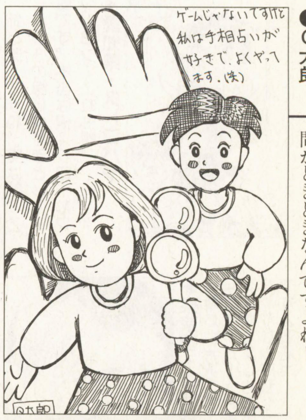
●陽東柾樹

根強い人気のガーディアンヒーローズ！良いソフトは長く遊べますね！



●月夜見猫

こちらは正統派(?)ナイツでーす。前のペンネームも覚えてますヨ。



●Q太郎

占いゲームは，結果がわかるまでの間がどきどきなんですよね！

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

今年の梅雨はとっても梅雨らしい梅雨でした。地方差もあるでしょうが，ほぼ全国的にうっとうおしい毎日だったのではないでしょうか。「だった」？　いや，今こうしているあいだにも，あなたの食パンにもカビが生えているかもしれない！　ああ，炊飯器の中の冷飯もミドリ色になっているかも！

それはそれで気になりますが，とりあえず心落ちつけてコナミ流を読んでみてはいかがでしょうか。

みつめてナイト班，奥歯にモノ挟まる

「えー，本日この場にて発表いたしますのは，例の純愛シミュレーション『みつめてナイト』が，ドラマCDとしてリリースされる，という事実であります。このドラマは，『みつめてナイト』というゲームに登場する大変重要な人物のひとりの目を通して，ゲームの中では〈あなた〉演ずるところの〈東洋人〉，彼の置かれた状況を逆にみつめていく，という構造のストーリーです。その人物といいますのは……えー，つまり……むー，その人物やストーリーについてここでご説明するのは，とある事情にて非常に困難なのであります。その，とある事情とは……そのぉ…。これが制作者にとっては，少々やっかいな問題でありまして…特に，原作と同じ作者によって制作されるドラマであるからこそ，なおさら深刻なのですが……設定自体が大きな誤算で……つまり…えー，とにかく。

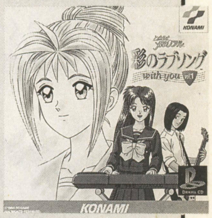
このドラマは一種の『ネタバレ』ともいえる…というよりかはネタバレの要素で構成されているといっても過言ではないのでありまして……なぜそんなことになっているかというと，そこには壮大で重厚なテーマが隠されており，人間にとって本当に必要なものとは，つまりその……うーむ。ラチがあきません。とりあえず聴いてみてください。よろしくです」

DRAMA CD　みつめてナイト　第１巻　入国～ENTRANCE～。７月24日発売。

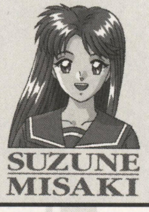
ドラマ４編とエピソードドラマ１編，キャラクターイメージソング２曲，そして予告編なども収録！

ゲームをクリアした人は是非。全然やってない人も大歓迎。実もフタもないけどジャケットはこちら。→

彩のラブソングwith you　７月３日より発売開始！

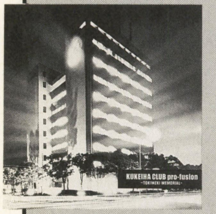


っということで，桑島法子パーソナリティの文化放送番組「CLUB db」内で好評オンエア中のドラマ「ときめきメモリアル　彩のラブソングwith you」が早くもCDで登場します。聴けば聴くほどドラマの姿が見えてくるこのドラマ，番組を聴いていてストーリーが把握しきれなかったあなたも安心，CDでは完全ノーカット版ドラマを完全収録している上，ブックレットがドラマ内容をフォロー，さらにカルトファン急増中の「九伊豆戦隊カルトマン」のCDオリジナルストーリーだの，キュートなボーカル菊池志穂（館林見晴）の新曲だの，そのオリジナル楽譜を封入だの，CD EXTRAで見られるイラストデータ集だのが入っている上，その上その上初回特典はピクチャーCDと，「彩のラブソングwith youオリジナルペーパータトゥー」付きだ！　そこそこ見えないところに貼って幸せを感じるも良し，目立つところに貼って自慢するも良し，かつてないキュートなタトゥーにしびれまくっていただきたいのさ。諸々の事情で初回版は数が少ないんだけれども，気合いを入れてゲットしてね！



◀これがタトゥーの絵柄。ちょっとゾクゾクするでしょ。ちなみに本物はフルカラーで，他にも片桐さんなど９種類の絵柄が入ってます。

フレンドリー安田からの手紙

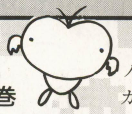


７月３日にリリースされた「矩形波倶楽部 Pro-fusion～ときめきメモリアル～」はもう聴いてくれたかな？　今回はジャケットも今までとはガラリと変わってシャープ&スタイリッシュなものに挑戦してみたんだけれど，気に入ってもらえたと信じているぜ。さあ，矩形波倶楽部といえば，みんなも知っているように「ベスト２」の制作中だよね。とにかく集まった莫大な量のリクエストに，何とか応えようとスタッフ一同，四苦八苦しているよ。秘蔵中の秘蔵ライブ音源なんかも引っぱり出してきているので，楽しみにしてくれ。そうそう，それからビッグニュースなんだけれどもさあ，みんなのリクエストの中に矩形波倶楽部のオリジナルファーストアルバム「矩形波倶楽部」を再び発売してくれとの熱い叫びが多かったので，はい，再発売することになりました。ありがとうございます。これも皆様方，ゲームミュージックファンのおかげです。ちょっと最近盛り上がりに欠けるGMですが，これからも僕たちコナミのスタッフはゲームミュージックをしっかり作っていきますので応援宜しく。そんなわけで近々GMファンに感謝をこめた企画をやりますので期待して待っててくれ。じゃあまた。

全国187万2223人（←のべ）の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」の・み・な・さ・ま♥

川口さんと菅原さんのBestアルバム，いかがでした？　最近流石野は，朝は菅原さんのCD，夜は川口さんのCDって感じで生きてマス。そして７月24日についに発売なのが，このPS用のゲーム「ときめきの放課後」オープニング，エンディングテーマ「ときめきのオルゴール/春色の風の中で」！　歌うはもちろん金月真美！　金月さんも久々のときめモソング，それもメタルユーキ氏の作曲ということで，レコーディングに超入魂！　って感じで，とっても素晴らしい出来になっています。おたのしみに。……ねっ！

いわきちお兄さん（大ウソつき）の墜落人生紀行　第３回　目標宣言撤回の巻



すいません!!!!「db-FM」のリニューアルが遅れています！

だってだってだって，なんか知らないけど目の前にある山積みの問題をクリアしないと，どうにもならないんだものぉ～。

というわけで最近めっきり寂しくなっていますが，牛歩戦術で進んでますので今しばらくお待ちくださいませ。

リニューアルした際には，プレゼント企画もあったりしますんでお楽しみに！（大丈夫かなぁ…）

さてさて，そんなこんなで前回からイラスト募集を開始したわけですが，さすがに「サーカスチャーリー」はつらかったですかねぇ…（あたりまえ）。

そ・こ・で，わたしいわきち心を入れ替えました！　もっとわかりやすいお題にします！　今回のお題はずばり「タイムパイロット」！…ウソです，すいません。ホントのお題は「METAL GEAR」!!　９月の発売まであと少しだし。ん～，タイムリー！

難しい？　ちっちっちっ。キミの感性で描いてくれればOKナノだよ。上手い下手，似てる似てないはかんけーナッシング！ガシガシ送ってくだされ。

ところで，最近コナミミュージックでは８月にコナミから発売予定の「まじかるめでぃかる」ってゲームが話題になっています。

病気の人の身体に入って病原体をやっつけるゲームなんですけど，キャラのかわいさと設定のシュールさが社内で大ウケ。

専門用語とかもいっぱい出てくるので，ゲームをしながら博識になれるという特典付きなのさ。これをやってると，やっぱり不健康な生活ってよくないって思いますよ，ホントに。

もう徹夜はやめよう！　このビルなんか出るし…（涙）。

ちゅーわけで，どちらかというと心が病んでいるいわきちでした！

URL http://www,konami,co,jp/kme/db-FM

E-mail kme-info@konami.co.jp

KONAMI INTERNET RADIO STATION db-FM http://www.konami.co.jp

TG ステーション

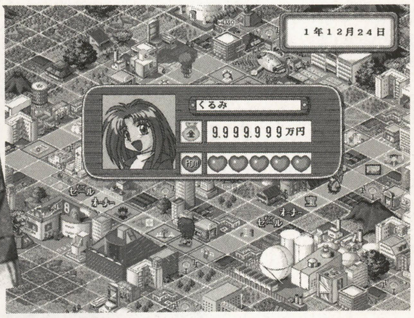
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037　大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

EMBRACE WIN版　好評発売中!!

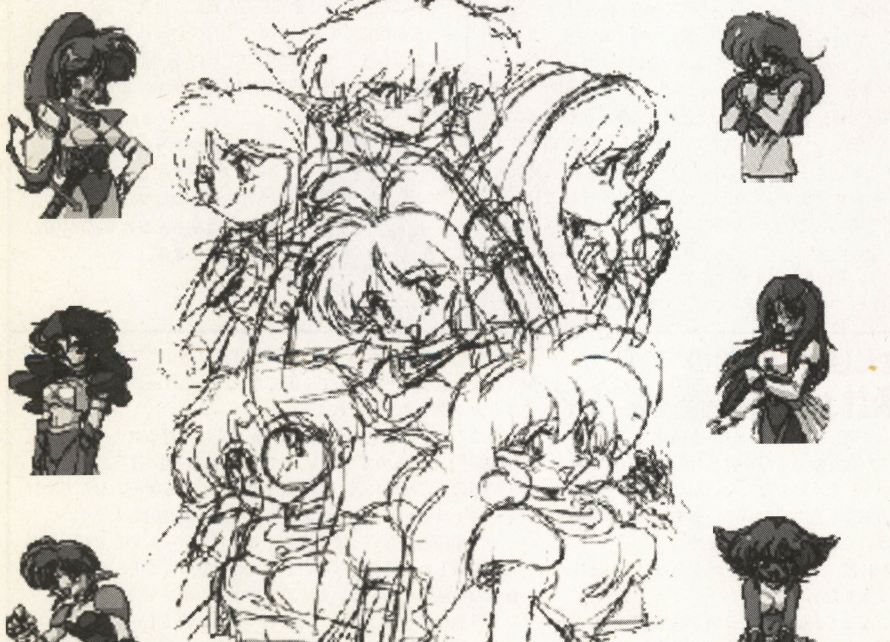
えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる～
1998年夏発売予定

●ゲームの目的

基本はサイコロを使ったボードゲーム。サイコロを振ってマス目を進んでいくだけで様々なイベントに出会うことができます。ゲームの目的は何はともかくゼニ儲け!止まったマスを自分のものにして他のプレイヤーからロイヤリティーをとったり，店を大きくして毎月のお給金を増やしてもよし，時にはプレゼントイベントで空からお金がふってくることもあります。一緒に遊んでいる友達との仲が悪くなるほどに，がめつくなることは遊んでいただければわかります。その友達を蹴落とす（?）ために用意されているのが必殺!!アタックポイント攻撃です。



鋭意開発中!



恋愛シミュレーションRPG!

クリスタルクラス(仮)

イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530－0037
大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「TGステーション係」
どんどん応募待っているよ!!!

今月のイラスト

◀神奈川県　鈴木さん
おめでとう。ファーランドサーガのカレンダー当たったんだねぇ。大事に使ってね。ファーランドストーリーシリーズが好きなのかなぁ??

高知県▶
P・N　Cocofille
もうすぐ夏ですね。Cocofilleさん元気にしていますか??最近，はがきがこないのでさみしいなぁ。

◀静岡県　佐野　健さん
初めてのTGステーションの投稿ありがとうございます。これからもどんどん応募してくださいね。

インターネット ホームページ

いよいよTGLもホームページを開設したぞ!!内容も，どんどん充実していくので，これからもよろしく!!

URLhttp://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職種：アニメータ，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8721（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

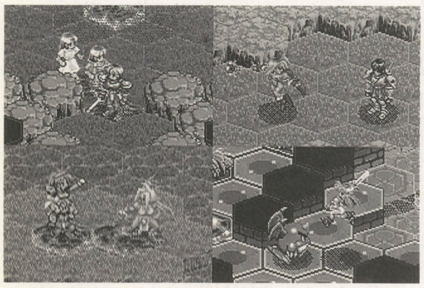
日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN7係
http://www.falcom.com/

Vantage Master V2

ヴァンテージ・マスターV2発売直前！日本全国に通信対戦の嵐が吹き荒れる！

早く対戦したいっ！と思っている全国のVMファンの皆さん，いよいよ発売まで，あと2日と迫ってきました。先月号でもご紹介したように，今回のV2は通信対戦機能を搭載。インターネット接続はもちろん，LAN接続やモデム接続，シリアルケーブル接続と四つの接続方法から選べます。広告でCPU戦は前哨にすぎないといってますが，まさにヴァンテージ・マスターは，人対人の対戦こそ，その本領を発揮するといっても過言ではないでしょう。CPU戦ではある程度必勝の攻略法がありますが，人との対戦では予測がつかないところに楽しみがあります。ともあれ発売まであとわずか，思う存分戦いまくってください。



▲通信対戦では，ファルコム歴代キャラも最初から選択可能だ！

通信対戦専用チャットコーナー開設

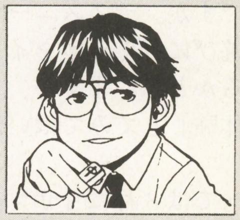
ファルコムホームページに，VM2の対戦相手を探せる専用チャットを開設しました。強い人と戦いたい方，VM友達を探している方は，どんどんご利用ください。上級者でなくてもOK！ハンデの設定も自由ですし，自分のレベルに合わせて対戦相手を探せば，腕を磨く絶好のチャンスです。それから，VMの小説も連載中ですので，ぜひ一度ご覧ください。

ヴァンテージ・マスターユーザーに朗報！

前作の「ヴァンテージ・マスター」を購入されている方へ，バージョンアップサービスを実施中。ただしファルコムホームページのオンラインショッピングコーナーでしか注文できませんので，ご注意ください。通常のパッケージ版も受付中です。バージョンアップは，申し込む際に保証書のシリアルNoが必要です。アンケートハガキを送ってなく，ユーザー登録されてなくても大丈夫です。
＊バージョンアップサービスはCD-ROMと簡易マニュアルのみの販売です。パッケージ，マニュアル，その他特典はついていません。ご了承ください。

マニュアルに戦略教室上級編が追加

シナリオモードは何とかクリアできるけど，どうしてもエキスパートモードは歯がたたないという人もたくさんいるのでは？　確かに無駄な行動はなるべく控え，敵・味方のOAをきっちり把握できないとつらく，勘だけでは勝てないMAPだからエキスパートなんだけどね。でも何とかエキスパートモードもクリアしてほしいということで，今回のマニュアルには，各マスターの基本戦略のたて方や，ネイティアルの有効利用法など，知っているのと知らないのでは大違いという戦略教室上級編が追加されました。これでエキスパート制覇も夢じゃない？



暑いのが苦手なので，この季節はつらいけど，夏バテしないように，気をつけなくては。次の新作もひえているのでがんばりたいと思います

日・韓対抗戦決定！

現在ヴァンテージ・マスターの最強決定戦が開催中だけど，何と韓国でもトーナメントが開催され，さらに日本，韓国でのトーナメントの上位者同士で対抗戦をやることが決定したぞ。まだ詳しいことは未定だけど，今から楽しみだ。また台湾版のVMも発売されるので，台湾との対抗戦もあるかも？将来の夢は大きくVMワールドカップ開催だ。

海外版情報

韓国版	ヴァンテージ・マスター	好評発売中
	イース・エターナル	好評発売中
台湾版	ヴァンテージ・マスター	７月発売予定

「イース・エターナル」イージーモード！

ボス戦で苦戦して，先に進めない方にゲームをクリアしてもらえるように，難易度を落として，プレイできるイージーモードを用意しました。イージーモード追加プログラムは，ファルコムホームページよりダウンロードしてお使いください。

http://www.falcom.co.jp/ys/support/
http://www.falcom.com/ys/support/

スタッフ募集中　来年度新卒者大募集！

もうすぐ夏休み！　でも来年卒業する人は，それどころじゃないはず（もう余裕の人もいるかな？）。ファルコムでも来年度の新卒者を募集しています。ゲーム業界で働いてみたいと思っている方，ファルコムがどういう会社か知りたい方は，一度ファルコムホームページをご覧ください。中途採用の応募も随時受け付けています。未来のファルコムをしょってたつ，あなたの応募を待っています。

バンタン電脳情報学院 PRESENTS

DENNOH Information

7 1998

今年の夏はどうします？

みなさん、こんにちは！
いよいよ夏も間近になってきました。今はうっとうしい時期ではありますが、「その果てには夏がある！」と思えば、雨が降った回数を数えるのもそれなりに楽しかったりします。今年は冷夏と囁かれていますが、やっぱり夏は夏らしく、カーっと晴れてほしいと思いますね。

さて夏と言えば？……そう夏休みですね。中には「バイトだぁ！」「仕事だぁ！」という人もいるかもしれませんが、大方の人は夏休みが待ち遠しいのではないでしょうか。かくゆう私も学生最後の夏休みなので、それなりに過ごしたいと思ってます（就職活動中なので、そんな余裕ないかもしれませんが……）。みなさん夏はどういうふうに過ごそうとお考えですか。ディズニーランドや海など遊びに行く予定をイロイロ考えているかと思いますが、今年は「プロを体験」してみてはいかがでしょうか。

バンタンでは８月に「サマーセミナー」というものを行っています。これは体験入学の豪華版で、２日間にわたってやるんですね。開催されるコースは学科別に１０前後あります。なぜこれに参加することが「プロを体験する」ことになるかと言えば、指導をとるのが業界の方だからなんです。

セミナーの内容は基本的には、バンタンの授業で行われていることを、初心者向けにアレンジしたものになっています。だから専門的な知識がなくたって大丈夫。プロの方が丁寧に教えてくれるし、また業界の話なんかも聞けちゃいます。

近年やったことを紹介すると、ゲームプログラムのコースでは、「ポリゴンゲーム初級編」ということで、サンプルデータ・プログラムをアレンジしてゲームプログラムを体験しました。

またゲームデザインのコースでは「ゲーム企画書制作」で、オリジナルゲームの企画書を作成して、それをプロの方に添削してもらいました。この他にも、ゲームグラフィック・ゲームプログラム・ゲームシナリオ＆ライター・ゲームサウンドなどのコースがあります。

セミナーは８月の上旬から中旬にかけて3回、それぞれ２日間行われます。２日間別のコースを選んでもいいし、うち１日だけもO.K.です。

進学を考えている人は是非参加してほしいなあと思います。いろいろ悩みなんかあるかと思いますが、それもプロの方とお話することで解決する部分も結構あるかと思います。私もこのセミナーに参加して業界の人と会って、自分がこの業界で仕事をするということが具体的に見えたような気がします。

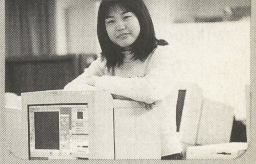
また進学を考えていない人でも、興味があれば行ってみるのもいいのではないでしょうか。業界の裏話なんかも聞けるだろうし、業界の今の動きなんかも知ることができると思います。自分を売り込みに行っちゃうのもいいんじゃないかな。「これ企画書です。見てください！」って、企画書渡しちゃうとか。事と次第によったらスカウト……なんてこともあるかもしれませんよ。

～現役ゲームクリエイターによる業界体験授業！～

サマーセミナー開講コース	日　程
ゲームデザインコース	第1回：8/1～8/2
ゲームシナリオ＆ライターコース	第2回：8/8～8/9
ゲームグラフィックーコース	第3回：8/15～8/16
ゲームプログラムコース	
ゲームサウンドコース	

ライティング担当

石田久美子
バンタン電脳情報学院
ゲームシナリオ＆ライターコース
2年在籍中



EVENT INFORMATION

学校説明会 7月4日(土)・7月11日(土)・7月12日(日)・7月18日(土)・7月25日(土)・7月26日(日)

ゲーム業界就職セミナー 7月5日(日)
業界で活躍しているプロのクリエイター達が、業界の現状と就職のポイントを教えてくれます！

地区ガイダンス 新潟・土浦・広島・博多・郡山・長野・宇都宮・高崎・静岡・名古屋・大阪・札幌・盛岡・仙台
日程・場所・時間等はお問い合わせ下さい

体験入学 7月19日(日)　**模擬試験** 7月20日(月)

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院

- ゲームプログラムコース
- ゲームデザインコース
- ゲームグラフィックコース
- ゲームシナリオ＆ライターコース
- ゲームサウンドコース
- ゲーム開発研究コース

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14　0120-51-0505

`99年度学校案内書無料送付中！

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン／アリカ

ストリートファイターEX2

CPU戦で途中乱入してくるカイリとシャドウガイストを出現させ，ステージ数を増やし，得点を稼ごう。また，エクセルコンボは，敵キャラにヒットさせても，HPがあまり減らないため，コレを使ってコンボボーナスを稼いでいくのが良策。

2,021,300

㊖㊛

サブカルチュア（福岡）

ナムコ

タイムクライシスII

1人用の場合は，ステージ分岐が存在し，茶色の服を着た敵キャラを倒した順序によって次ステージが選択される。点数稼ぎには，より多くの敵キャラが出現するステージを選択していきたい。茶色の敵キャラが出現したら要チェック!

2,014,310

YSK-GN-与作

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

セガ

ファイティングバイパーズ2

スーパーKOをマスターし，早目に2本先取できるようにしよう。スーパーKOとは，アーマーがすべてはずれてしまったとき→P+K+Gで出すことのできる技。また，アーマー外し（→←→←P+K+G）でKOすればいきなり2本先取できる。

1'33"50

魚すけ

プレイスポットすーるぽん（東京）

サクセス

ガーディアンフォース

まずは，8方向に動く砲塔の角度に慣れよう。そして，敵が出現したと同時に破壊できるようになればベスト! 注意点は，壁などの立入禁止地区がどこにあるか把握しておくこと。スクロールによって自機がツブされてしまうことがある。

12,674,650

G.M.C.機械T・Hぽ

モンキーハウス本館（福岡）

『ストリートファイターEX2』集計開始！

今月の注目ゲームのトップは『ストリートファイターEX2』。申請数は多かったが，全キャラ分の申請がなかったため，キャラ別は見送りとする。トップのスコアは，「シャドウ」を使用。

集計2か月目の『エスプレイド』は，特定の敵キャラを破壊すると出現する得点アイテム“円”を16倍にして獲得しよう。16倍にするためには，Bショット（特殊弾）を15発敵に当てた直後にノーマルショットで敵を破壊することで可能だ。倍率を上げた直後の数秒間は，倒した敵の得点の倍率も上がるので覚えておこう。また，オールクリア後は，残ライフ・ボーナスが得られるため，ノーミスクリアができれば理想だ!

『ライデンファイターズ2』は，何といっても隠しキャラ「フェアリー」が強力! ショットパワー，移動スピード共に他のキャラと比べると群を抜いており，QUICK SHOTなどのフィーチャー・ボーナスが獲得しやすい。だから，オールクリアも容易だ。まだ，フェアリーを使ったことのないプレイヤーは，一度お試しあれ。トップのスコアも，もちろんフェアリーを使用している。

『ストライカーズ1945II』の「P-38ライトニング」が，らじあめ氏の手によりついにクリア達成！ 苦節，集計開始8か月目にしての達成。おめでとうございます。これでやっとのこと，全キャラクリア達成だ。

『魚ぽこ』,『プチカラット』はそれぞれ2店で同スコア。これは緻密なパターンのなせる技か？！

(宮崎良太，押田隆太)

訂正：先月のウィンタービート（ショートトラック）は未更新でした。

■エスプレイド（アトラス／ケイブ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
相模　祐介	27,549,380	R.S	アミューズメントスクエアWING（和歌山）
J-B5th	31,637,930	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
美作　いろり	34,477,040	AKN-あなる	アイリン夢空間（岐阜）

■ストリートファイターⅢ2ndインパクト（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ユリアン	9,833,700	ヅガ夫	GAME'S WiLL（京都）
ヤン	7,364,400	兄弟拳(児)	JOGO江古田店（東京）
リュウ	7,810,500	DIL(乗)	GAME'S WiLL（京都）
オロ	8,997,000	L2A-GYO	GAME'S WiLL（京都）
豪鬼	9,755,000	DIL(乗)	GAME'S WiLL（京都）

■ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
P-38ライトニング	2,796,200	ZBL-らじあめ(中)	TILT神保町（東京）
F-5Uフライングパンケーキ	3,090,800	ZFC-WFB-FCM	ギャレッソ津田沼＆新宿店（千葉）
震電J7W	2,914,100	H/S琴音＆千歳♡	プレイランドエフワン（宮城）
DH98モスキート	2,915,700	コラムス特訓中！	ゲームプラザニューヨーク（神奈川）

■ストリートファイターⅢ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	5,399,600	ぴよぴよ君	TAITO INN町田（東京）
ショーン	5,674,400	ぴよぴよ君	TAITO INN町田（東京）
オロ	6,595,200	CYR-WARRIOR	TAITO INN町田（東京）

■エアガイツ（ナムコ／スクウェア／ドリームファクトリー）

モード	スコア	スコアラー	店名
スコア	117,330	浪花節々かつおぶし拓	GAME'S WiLL（京都）
タイム	3′56″18	EGC-(神)の人	荏原ゲームコーナー（東京）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店名
λ	31,305,810	京城	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
μ	35,391,820	T³-WIZ	プレイスポットすーるぽん（東京）
ν	38,687,350	T³-鈴木その子にクロスボンバー	レタス702（北海道）
ο	54,528,670	CRM-(善)(仮)	P.C立川店（京都）

■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
バレッタ	1,940,500	☆CAT'S-AKN (右)(右)(左)	アイリン夢空間（岐阜）
デミトリ	1,505,100	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
ビクトル	1,410,700	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
ビシャモン	1,579,800	AKN-あなる2ちん	アイリン夢空間（岐阜）
ガロン	1,902,200	G・CRUSH-白ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
ザベル	1,913,000	DYB（だいぶ？）-EDO（帰省中）	VG達人&H.Eアーサー（長野）

■ソルディバイド（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
カシュオン	5,438,700	(改)おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）
ヴォーグ	5,260,600	(改)おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
テクモワールドカップ'98（テクモ）	42	兄弟拳(児)	JOGO江古田店（東京）
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）	2′21″72	HEK-417	プレイランドエフワン（宮城）
ビートマニア2ndMIX ＜ノーマル＞（コナミ）	447,600	ZZZ七首	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
スターグラディエイター2（カプコン）	2′04″75	允産	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
ぽっぷんぽっぷ ＜ぱずる／ふつう＞（タイトー）	3,880,700	G.M.C.機械 げぇむのごんちゃん(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
リアルバウト餓狼伝説2（SNK）	1,736,900	DOI	オキモト（広島）
魚ポコ（ケイブ）	6,519,000	F.K-モリソヴァ(上)	全国2店にて達成
セガラリー2 ＜チャンピオンシップ＞（セガ）	4′00″46	MTY(爆)	GAME'S WiLL（京都）
アームドポリスバトライダー BVer＜上級＞（エイティング／ライジング）	21,083,990	フォレス党総食当番 LAOS-長田仙人	サブカルチュア（福岡）
メタルスラッグ2（SNK）	8,108,720	つるぺたむね子(葵)	ゲームインセブンアイランド（神奈川）
パズルボブル4 ＜一人でパズル／ふつう＞（タイトー）	350,975,200	A.T	チャレンジバンバン（愛媛）
私立ジャスティス学園（カプコン）	13,685,200	よーじ	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
ライデンファイターズ2（セイブ開発）	120,582,330	まだ100万。H・M	アミューズメントスペースフジ（大阪）
プチカラット ＜うでだめし／ふつう＞（タイトー）	19,280,010	Mr.まらさす君	全国2店にて達成
侍魂（SNK）	971,340	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド（大阪）
モトクロスGO！＜上級＞（ナムコ）	3′10″88	QBX	プレイシティキャロット納屋橋（愛知）
ソーラアサルトリバイズド（コナミ）	1,872,200	ついに中野区民KOU（ニセ）(カ)	トライアミューズメントタワー（東京）
コットン2（サクセス）	31,958,500	K.I	プレイランドエフワン（宮城）
ぷよぷよSUN ＜ふつう＞（コンパイル／セガ）	1,579,771	死ぬまでぷよぷよ同盟SPD-石井雄太	ゲームプラザコトブキ（埼玉）
ブレイカーズ（ビスコ／SNK）	19,284,300	ZZZ	レタス702（北海道）
わくわく7（サンソフト／SNK）	46,379,500	猫研(へ)	プレイランドエフワン（宮城）
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡（カプコン）	10,206,000	G.M.C.機械 げぇむのごんちゃん(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
メタルスラッグ（SNK）	3,112,720	AXG-JIS	P.C立川店（東京）
ガンバード ＜マリオン＞（彩京／ジャレコ）	2,162,600	TAD	プレイシティキャロット松本店（長野）
豪血寺外伝（アトラス）	3,989,300	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
ナックルヘッズ ＜クリスティン・ミャオ＞（ナムコ）	1,563,300	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
レゾン（アリュメ）	672,700	SOP-ぱちぱち(相)	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）
オーラエル（セガ）	8,678,150	機械ZAC-Ristar(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,745,500	VHA	ALL
バトルガレッガ（ボーンナム）	16,319,200	また落としちゃったよ。あーあ…(よ)	ALL 5面 1146万
バトルガレッガ（チッタ）	15,253,690	T3-吉村(よ)「兄貴爆弾」	ALL 5 面 1049万
ファイティングバイパーズ2（バン）	2′00″64	ランバ・ラル	ALL
ストライカーズ1945 II（フライングパンケーキ）	1,375,900	ザ、ビッグマン	2-1
ブレイジングスター（ウインディナ）	33,105,120	KRL-バイキン	偽ALL
リアルバウト餓狼伝説2	1,323,100	BOWIE	ALL アルフ有アンディ
リアルバウト餓狼伝説2	1,309,500	BAD	ALL アルフ有ジョー
リアルバウト餓狼伝説2	1,251,700	CHA	ALL アルフ有クラウザー
リアルバウト餓狼伝説2	1,278,600	CHA	ALL アルフ有キム

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-257-7554

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	2′21″72	HEK-417	ALL アファB
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′01″27	386R-BT研	ALL ライデン
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′02″62	NK-1124	ALL エンジェラン
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′17″79	ヘビ使い座14歳オリジナルは頂き。	ALL フェイイェン
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,832,000	EVE+a ビーストウォーズ最高	ALL
エスプレイド（美作いろり）	27,022,020	バリチェッロ	ALL ♡×4
★ストライカーズ1945 II（震電）	2,914,100	H/S琴音&千歳♡	ALL (連) 残×1
バトルガレッガ（ボーンナム）	16,406,520	JPM-S、F(組)	ALL (連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト（ショーン）	6,070,600	一家に一台イフリータ（TV版）江藤恵	ALL(連)
プリクラ大作戦（キララ）	34,399,900	NCP-ねこん	ALL(連) (同) 3面3170万悲

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンバード（マリオン）	2,162,600	TAD	ALL (連)付 1周112万
★ソルディバイド（カシュオン）	5,438,700	(改)おさる	ALL 1周274万
★ソルディバイド（ヴォーグ）	5,260,600	(改)おさる	ALL 1周266万
ソルディバイド（ティオラ）	5,115,200	(改)おさる	ALL 1周266万
怒首領蜂（タイプB）	578,646,470	HLK	ALL 残×1
ライデンファイターズ2	108,948,450	Joupiuss V.R.	ALL (連)付 残×0J．スピア
ストライカーズ1945 II（震電J7W）	2,689,500	HLK	ALL (連)付 1周144万
ストライカーズ1945 II（フォッケウルウTa152）	1,834,100	M.M II	2-5 (連)付 1周140万
ストリートファイターIII 2ndインパクト（ヒューゴー）	2,604,700	少年A	ALL
闘魂烈伝3	スコア無いです	TAD	ALL 蝶野正洋使用

レタス702　北海道
札幌市北区北7条2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（美作いろり）	24,082,650	TBCの弟子Endo	ALL
エスプレイド（J-B5th）	20,335,030	T3-超電磁砲システム	ALL
スターグラディエイター2	277,000	さすらいの糖胡芦	ALL レイン使用
★Gダライアス（νゾーン）	38,687,350	T3-鈴木その子にクロスボンバー	ALL(連)
ライデンファイターズ2	102,476,230	ARG-(脚)KD	ALL(連) ジャッジスピア
ライデンファイターズ2	101,598,150	T3-ATS弘	ALL(連) 2p側ブルージャベリン
ライデンファイターズ2	101,544,190	T3-ATS弘	ALL(連) 2p側エイジスIIC
★ブレイカーズ	18,284,300	ZZZ	ALL(連) P×15 ショウ使用
バトルガレッガ	14,756,330	T3-吉村(よ)	ALL(連) チッタ
バトルガレッガ	16,524,030	T3-吉村(よ)	ALL(連) ボーンナム

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-7　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	16,582,260	YAS 女王はつらすぎ!!	ALL
リアルバウト餓狼伝説2	1,402,000	KIM 鳳凰脚でGO！	ALL 山崎竜二
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	794,800	C.B 4人落ちですね	ALLアテナ、京、クラーク
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	815,300	KIM アテナちゃん4回	ALLテリー、クラーク、アテナ
ヴァンパイアセイヴァー	1,403,000	いわのり 悠久2 ローラ最高	ALL フェリシア
ストリートファイターEX2（LEVEL2）	1,842,400	GO.III 2百万出してえ！	ALL シャロン
ぷよりん（T3モード）	1,664,640	you	9連鎖×4

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	26,662,450	ねらっちゃう？！	ALL 1ミス
電車でGO！2（はくたか）	236.6km	(欽)な〜と	ALL 満点 残115秒
プチカラット（うでだめし・かんたん）	3,389,930		ALL
★プチカラット（うでだめし・ふつう）	19,280,010	(カ)	ALL
プチカラット（うでだめし・むずかしい）	9,355,090	(ス)	ALL
プチカラット（おはなし・ふつう）	3,984,210	(ア)	ALL
★ストライカーズ1945 II（P-38ライトニング）	2,796,200	ZBL-らじあ(め)(中)	全2周ALL
バトルガレッガ（ボーンナム）	15,850,780	(ふ)	ALL トリ191万
ローリングサンダー（Newバージョン）	666,100	CKL-ESK	ALL 残0

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2	1,680,400	舞chan's1号	ALL ケン
ストリートファイターEX2	1,517,000	舞chan's1号	ALL リュウ
ストリートファイターEX2	1,499,100	MARS.REI	ALL シャロン
★スターグラディエイター2（タイム）	2′04″75	允彦	ALL ゲレルト
スターグラディエイター2（スコア）	262,100	さすらいの糖胡芦	ALL レイン
マーヴルVSカプコン	2,180,300	イ○○水井くん	ALL 飛竜、モリガン
メタルスラッグ2	2,749,670	EIN	R-5
ファイティングバイパーズ2	3′43″85	舞chan's1号	ALL バン
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,702,300	M・K	ALL 優美
鉄拳3	58″30	穴うめスコアラー	ALL ポール

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー丸大長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-5Bth）	22,857,060	ゴン太くん	ALL
鉄拳3	1′19″10	ガチャピン宇宙へ	ポール
ライデンファイターズ	107,335,960	どっきりサボテン	ALL スレイブ
リアルバウト餓狼伝説2	1,233,500	もも、おこらないから帰れ	ALL アルフレッド テリー
リアルバウト餓狼伝説2	1,235,300	おしゃれパブ	ALLリーシャンフェイ
リアルバウト餓狼伝説2	1,344,600	ラブドラッガー	ALL山崎
ストリートファイターIII 2ndインパクト	5,298,600	ケシゴムのクズを集めて作ったケシゴム	ALLノーミス
怒首領蜂（タイプC）	507,137,020	の様な君の人生に常光あれ！	ALL2週 残×1
空牙	1,846,230	百円で2回より五十円で1回のがいいな	2-3
ストライカーズ1945 II	2,635,500	ホモルンパブ	ALL2週

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソーラーアサルトリバイズト（L-B）	1,872,200	ついに中野区民KOU（ニセ）(カ)	ALL
アルティメットエコロジー（連なし）	2,433,700	T.Hさんおめでとう ZACRistar	ALLビハ無 井上社長×2
ステッガーイ（韓国）	3,812,500	ばななイカス！	残×1やっぱ20万おち
エスプレイド（美作いろり）	27,360,610	YSY-RAA	ALL残×1
ライデンファイターズ2	115,532,300	全3連-BON	ALL残×0 フェアリー
プチカラット（うでだめし・かんたん）	3,459,880	逸脱系猫目族焼肉担当 トミヤマ	ALL ラルド使用
ガーディアンフォース	10,414,240	ZAC-Ristar（初クリア）	ALL超妥協
★Gダライアス（οゾーン）	54,528,670	CRM-(善)(仮)	50万おち 寸止め
Gダライアス（νゾーン）	38,576,280	S●■-サル●●ランド●●がライバル	シンクロ万歳 バナナおち
スーパー魂斗羅	10,949,340	RHF-Tsuyo	2-4まで

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎018-831-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ほくと）	1,760,700		ALL カイリ有
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,666,400	OMT	ALL シャドウ有
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,418,000	VHS	ALL Ⓟ×3
ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,357,800	VHS	ALL Ⓟ×2
ネオジオカップ'98（ブラジル）	総得点 7点	入荷1時間以内クリア NHK	ALL Wカップ優勝
リアルバウト餓狼伝説2	1,291,800	プニョーン あおい紫	ALL アルフレッド有李香緋
リアルバウト餓狼伝説2	1,235,200	TI-NETだめ説 NHK	ALLⓅ×3 アルフ有アンディ
リアルバウト餓狼伝説2	1,207,200	金谷に金かりてる説 KING	ALL アルフレッド有ダック
エアガイツ（クラウド）	7′18″98	手形エスプレイ党 NHK	ALL (テ) 有
ティンクルスタースプライツ	1,509,250	浅川悠非公認FC OMT	ALL 44hit ストーリーモード

VG達人&H.E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシスII（1人プレイ）	1,000,800	TMR-たこまる(爆)(変)	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,913,000	DYB（だいぶ？）-EDO（帰省中）	ALL(連) P×5
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′39″64	PSY	ALLアファームドB使用
侍魂	954,100	DYB-RIO	ALL 半蔵
レーシングジャム（上級）	2′09″017	LAC-HERO	WRX AT
レーシングジャム（最上級）	2′11″089	LAC-HERO	WRX AT
スカッドレース（旧、初級・夜）	2′01″74	MBK-煩悩大魔人(爆)(欽)	レースモード完走
マジカルドロップ2（ひたすら）	4,900,000	なべこ	かんたんスタート L53

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	2′28″64	JAG-MIYA氏	ALL アファームドBT
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′50″70	MIS(由)	ALL エンジェラン
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	4′39″91	JAG-MIYA氏	ALL テムジン
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	5′05″97	JAG-MIYA氏	ALL アファームドST
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	5′32″95	JAG-MIYA氏	ALL フェイイェンザナイト
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	5′46″20	MIS(由)	ALL スペシネフ
ファイティングバイパーズ2	2′18″71	JAG-IGA(天)	ALL カーン
ファイティングバイパーズ2	2′19″18	(で) 花子死期近し？？？	ALL バン
ビートマニア 2ndmix	332,163	OYA-G氏 なにげにDJ夫	ALL ノーマル
ストライカーズ1945 II（キ84疾風）	2,737,300	ZSMさん	ALL2周 連付

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎023-625-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ケン）	2,009,100	青い巨根・魔苦都民JA	ALL、(連)
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,772,100	ZAŌ-HIR	ALL、(連)
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,814,100	青い巨根・魔苦都民	ALL (連)
ストリートファイターEX2（シャドウ）	1,995,400	青い巨根・魔苦都民	ALL (連)
ストリートファイターEX2（香麗）	1,806,100	CHU	ALL (連)
ストリートファイターEX2（ダルシウム）	1,297,200	ソウルキャリバーで一年間は遊ぶでーⓃ	
リアルバウト餓狼伝説2	1,254,900	新作ゴッチャイ	ALL 東 P×5
エアガイツ	4′41″09	PSY	ALL ティファ
エアガイツ	115,270	PSY	ALL ティファ
エアガイツ	5′03″62	空欄必滅特務隊2番隊長補佐アンドオ	ALL 李書文

アミューズメントパラダイス　長野
松本市中央1-11-5三伸ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII（関羽）	3,469,650	BBC	ALL 本人です
スーパーストリートファイターIIX	1,436,400	TRD-111	ALL ガイル
スーパーストリートファイターIIX	1,441,900	P	ALL ゴウキ
タイムクライシスII	714,380	TKP	ALL

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ケン）	1,965,900	三島　京	ALL(連)
ストリートファイターEX2（バルログ）	1,888,800	八百X	ALL(連)
ストリートファイターEX2（ブランカ）	1,642,400	レイブ評論家(氏)	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2（C.ジャック）	1,712,200	てきとー	ALL(連)
ストリートファイターEX2（ほくと）	1,664,500	地中海の赤い風(氏)	ALL(連)
ストリートファイターEX2（ガイル）	1,365,900	ムッシュ(剣)(氏)	ALL(連)
ストリートファイターEX2	1,745,000	八百X	ALL(連)
ストリートファイターEX2	1,401,200	灰	ALL(連)
エスプレイド（J-B5th）	17,634,400	地中海の赤い風(氏)	ALL残2
バトライダーVerBアームドポリス（上級）TAG-T	5,898,390	地中海の赤い風(氏)	ALL

チャレハイ通信

●ワンコインA館（秋田）
★常連さんの手によるホームページに掲示板ができました。お店の中では現在『EX2』が大人気です。初心者からベテランまで多数のご来店をお待ちしております。
●ゲームタウンABC（宮城）
★どうもお久しぶりです。G.T.ABCです。スコア集計を再開しました。お近くのスコアラーのみなさま，どんどん来店して，ハイスコアをだしてくださいね。　担当　岩佐，熊谷
●プレイランドエフワン（宮城）
★『わくわく7』（アリーナ）／46,379,500／猫研べ／ALL
★『コットン2』（アプリ）／31,958,500／K.I／ALL
●プレイゾーンJack & Betty山大前店（山形）
★この号が出る頃，世間では『KOF'98』か『ZERO3』で盛り上がっているのでしょうか。しかし私は，『ソウルキャリバー』に打ち込むつもり♡
●ゲーム・パリティビット（東京）
★「誰が一番強いか決めたらええんや！」笹

荏原ゲームコーナー　東京

品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネオジオカップ'98	＋12	EGC-TERU君	ALLイタリア使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	4′00″31	EGC-MIS(中)	ALLスペシネフ使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	3′59″16	EGC-(元)MKZ	ALLバル・バドス使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	4′44″87	EGC-(元)MKZ	ALLグリスボック使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	5′26″45	EGC-(元)MKZ	ALLドルドレイ使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	3′43″89	EGC-MIS(中)	ALLエンジェラン使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	4′35″60	JAG-MIYA氏	ALLライデン使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	4′35″56	JAG-MIYA氏	ALLテムジン使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	5′45″35	EGC-(元)MKZ	ALLサイファー使用
★エアガイツ	3′56″18	EGC-(袖)の人	ALLティファ使用

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京

杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★Gダライアス（λゾーン）	31,305,810	京城	ALL(連)
ビートマニア2ndMIX	429,670	よーじ	ALL ノーマル
エスプレイド（相模裕介）	18,528,410	よーじ	ALL
★私立ジャスティス学園（フリーセレクト）	13,685,200	よーじ	ALL(連)(同) 電&恭介
スターグラディエイター2	4′55″20	とりあえず4分台さいがRIK	ALL ハヤト
ブレイジングスター（アリュスティルム）	67,905,800	よーじ	ALL(連)

P.C立川店　東京

立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	22,763,750	H.F氏、今度鉄火ラーメン食べますか	ALL (連) 残ライフ×4
エスプレイド（美作いろり）	20,673,870	WEL	ALL (連) 残ライフ×0
ストライカーズ1945Ⅱ（振電J7W）	2,891,800	私がG・F社長です 中野瀧三	2周ALL
バトルガレッガ（G-913）	15,418,200	TKP-H.F 祝！10(幸)達成記念	ALL(鳥)230万 5面1055万
レイストーム（R-GRAY1）	16,634,350	下品だよXYZ君！byゆのどっぴゅん	ALL 残機つぶし×2
Gダライアス（οゾーン）	54,078,100	くのいち珍棒町所属 店員ホO.K 仮性	ALL 42万落 手術完了術後良好
★メタルスラッグ	3,112,720	AXG-JNS	ALL 7万落ち 残0捕虜83人(連)
★プチカラット（腕だめし・ふつう）	19,280,010	君もだ、ゆのっぴい Mr.まらさす君	ALL サファイヤ使用
マジカルドロップ2（ひたすら）	56,119,906	URU	LV97 36連鎖
R-TYPE	2,218,000	4649フクダ連合 EZN	2周ALL (連)

プレイスポット　すーるぽん　東京

渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファイティングバイパーズ2	1′33″50	魚すけ	ALL カーン使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	2′51″27	JAG-MIYA	ALL アファームド・B
リアルバウト餓狼伝説2	1,316,400	堀江　広二朗（ニセ）	ALL 山崎使用
Gダライアス（λゾーン）	31,005,340	京城	ALL 連付
★Gダライアス（μゾーン）	35,391,820	T3-WIZ	ALL 連付
Gダライアス（νゾーン）	38,367,620	ROBOCOP	ALL 連付
バトルガレッガ	16,410,920	T3-吉村(よ)かいち	ALLボーンナム 5面=1,119万連付
バトルガレッガ	14,794,710	ムッシュかまやつ（根の上高原キャンプ場）	ALLチッタ 5面=1,033万連付
ストリートファイターⅢ（オロ）	6,523,500	CYR-WARRIOR	ALL 連付
バルトリック	530,030	JAG-ドラ博士 H.S	2周目2面 進歩してる♥

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★タイムクライシス2	2,014,310	Ysk-GN-与作	ALL 85.2%
ライデンファイターズ2（スレイサ）	114,608,320	ISO	連付ALL
スターグラディエイター2（シェイカー）	3′43″64	NTS様に捧げる しょぼつゆ	ALL
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	3′47″08	まっちゃん どうですか？	ALL アファームド
ファイティングバイパーズ2（カーン）	1′49″98	5秒負け？ ざけんな！赤羽	ALL

TAITO　INN　町田　東京

町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2	1,795,300	ぴよぴよ君	ALL ケン
★ストリートファイターⅢ（オロ）	6,595,200	CYR-WARRIOR	ALL (連)
★ストリートファイターⅢ（リュウ）	5,399,600	ぴよぴよ君	ALL (連)
★ストリートファイターⅢ（ショーン）	5,674,400	ぴよぴよ君	ALL (連)
ストリートファイターⅢ（エレナ）	4,057,300	わしわし君	ALL (連)
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（リュウ）	6,105,500	ぴるぷる君	ALL (連)
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ショーン）	5,698,000	わしわし君	ALL (連) 11′46
★魚ポコ	6,519,000	F.K -モリソヴァ(よ)	ALL

ゲーム・パリティビット　東京

渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	2,688,300	TTC-N.F	2-8(連)
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	102,040,720	前座スコアですぅー STF-寛千代	ALL2P側 連なし
1942	12,833,130	JAMおじさん	ALL ヘボい(連)付
グロブダー（面セレクトなし）	218,800	SHYPER	1〜65面
リブルラブル	B=32回	SHYPER	38面
デイトナUSA（初級）	2′18″56	笹塚ライトイング	ALL
モンスターランド	2,585GOLD	FRE-02-ZIN	ALL 割と人気有
スカイスマッシャー	3,722,160	タナカ	ALL ヘボい(連)付

Jogo江古田店　東京

練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★魚ポコ	6,519,000	F.K-モリソヴァ(よ)	ALL 11′45″
ストリートファイターEX2	1,989,100	直腸ガンの疑いアリ 痔☆キラートマト	ケン　ALL
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ヤン）	7,364,400	兄弟拳　(兄)	ALL (連)
★テクモWC'98	42-1	兄弟拳　(弟)	ブラジル ALL
ハイパーオリンピックinナガノ	1′10″47	Horizon Seeker	アルペン Gスラローム
ハイパーオリンピックinナガノ	1′22″27	Horizon Seeker	アルペン ダウンヒル
ハイパーオリンピックinナガノ	45″33	Horizon Seeker	スノーボード Gスラローム
ハイパーオリンピックinナガノ	1′28″50	LKR	スケート 1500m
ハイパーオリンピックinナガノ	28″93	LKR	スケート 500m
ハイパーオリンピックinナガノ	37″39	LKR	ボブスレー

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川

横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	27,341,010	KRS-EMI（八重樫命）	ALL　残5/6
★メタルスラッグ2	8,108,720	つるぺたむね子(葵)	ALL　残×0
レイディアント　シルバーガン	5,154,440	KRS　EMI　葉	ステージ2 大回転
スターグラディエイター2（らいおん）	313,900	えみ葉	ALL　永久
マーヴルVSカプコン（ガンビ&ベノム）	2,200,600	RPD内藤	
ストリートファイターEX2（ケン）	1,404,400	コーリン藤原（H.NAM）	ALL
アームドポリスバトライダー（上級）	17,455,330	RAD	ラスボス
ストリートファイターZERO2アルファ（サバイバル）	2,851,800	セブン戦隊サンバルカンシャーク参上！	サガット　P×9
電車でGO！2（はくたか）	246.6km	長谷　嘉祥	六日町エクセレント
電車でGO！2（ほくほく線）	278.5km	吉崎M,Y	0cm×3ノーミスALL

ICサービス千歳船橋店&経堂店　東京

世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	13,974,670	IT-m-MRY	ボスおち
エスプレイド（美作いろり）	13,721,940	TAN 綾香FC　No.0	ボスおち
エスプレイド（J-B5th）	11,289,770	IT-m-MRY	ボスおち
リアルバウト餓狼伝説2	1,237,500	S.I	ALL ホンフウ
リアルバウト餓狼伝説2	1,212,600	S.I	ALL ダック
紫炎龍	4,744,830	JDH	5-9
クロスブレイズ	260,500	防音装置付き♡ あかりハウス	2面で死亡
雷電Ⅱ	3,397,270	グッドクラシック STF-桑名寛千代	2-2
FUNKY　JET	500,400	水無月　くおん	5-4
サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス	353,100	MARAEMON	ブロディアジン

プレイシティキャロット一橋学園店　東京

小平市学園東町1-4-33ロイヤルヴィーゼ1F　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	100,909,430	GY！	ALL スレイブ
ウルトラ警備隊	9,823,300	AO平太	ALL エイティ
マジカルエラーをさがせ	7,160	chair&SIS	ALL

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川

横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	26,696,870	Ⓩ	ALL 残♡×5
エスプレイド（美作いろり）	25,562,140	ひゅうが	ALL 残♡×0
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,744,600	ZSM	ALL(連)
アームドポリスバトライダー（上級）	15,469,300	T.O	ALL
ゼロガンナー（上級）	1,565,200	T.O	ALL
バトルガレッガ	13,261,490	全キャラクリア！！ 初クリアーUWA	ALL(連) 1号機
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（リュウ）	7,060,400	SOP-たりたり(粗)	ALL真豪鬼 ボーナス落ち
プチカラット（おはなしふつう）	516,550	SOQ	ALLラルド 5′32″
ビートマニア2ndMIX	426,350	ALP	ALLラスト RAVE2
★レゾン	672,700	SOP-ぱちぱち(粗)	ALL(連) ビバ×2

ICサービス砧&狛江店　東京

世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（美作いろり）	12,009,940	華麗なる成長☆ファンシー魅里尉♡	5面ボスおち
エスプレイド（相模祐介）	11,396,580	華麗なる成長☆ファンシー魅里尉♡	5面ボスおち
エスプレイド（J-B5th）	11,211,550	ZCYwithゲーセン変態連打マン	5面ボスおち
鉄拳3	1′23″60	ZCYwith ゲーセン変態連打マン	吉光
鉄拳3	1′57″70	H.T-たのぽん	ブライアン
鉄拳3	2′09″75	H.T-たのぽん	ガンジャック
バーチャストライカー2（ベストゴール）	266	チョンジー好き	ウルグアイ
アルカノイド（1）	707,910	祖国の人は怒ってる Y.M	30面
ガンバード（ヤンニャン）	641,800	GFC	6面
マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター	1,754,100	MIU（ウルヴァリン、リュウ）	ALL

プレイスポットイーグル　東京

田無市本町4-2-16　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	10,677,470	さとうたけし	5面

タイトーイン戸塚西口．マーメイド合同集計　神奈川

横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ（ミヤモト）	15,723,770	適当亭ヘボ吉⇒KZM強制来店予定！！	ALL(連) 残1全て標準
バトルガレッガ（ボーンナム）	14,919,130	スコア調整失敗！！（目標89）次こそ	ALL(連) 残0下等使用
バトルガレッガ（シルバーソード）	13,336,280	適当亭ダメ吉⇒ヘボ吉氏の弟子だよ〜ん	ALL(連) 残1下等不可
ソニックウイングス	1,279,400	おーちゃんへ！！今月で私は引退します	全2周ALL (連)AJ-37
ソニックウイングス	1,253,800	これからは本業一筋です。さようなら！	全2周ALL (連)F-14
ソニックウイングス	1,223,800	ソニックのスコアは全部OGR氏です。	全2周ALL (連)IDS
エスプレイド（相模祐介）	15,359,260	組長来店希望！組員一号Mrジョージ君	ALL(連)ボロボロクリア
エスプレイド（J-B5th）	18,712,830	ぼくが相模なんだけどXIC-S.K	ALL(連)ヘロヘロクリア
リアルバウト餓狼伝説2	1,227,500	RYU⇒誰？ へろへろ〜？	ALL 山崎竜二
リアルバウト餓狼伝説2	1,213,700	XIC-S.K（うまい方来店求む）	ALL ビリーカーン

塚編（投票制）の結果発表です。　Y.N･･･6票，NIX･･･3票，NAI･･･3票，まさしくん･･･2票，K.W，I.Z，HIM･･･1票。

by前田

●竹芝アミュージアム（東京）

★ただ今，MIS(中)が全国旅行中です。見かけたら声をかけてやってください。

●プレイスポットすーるぽん（東京）

★今月，たくさんのゲーマーのみなさまが来店してくださいました。心から感謝しています。これからもお願いしますよぅ……。普通じゃない！　担当　ムッシュ(か)

●ICサービス砧&狛江店（東京）

★砧店に『ダイナマイト刑事2』入りました。4人同時プレイにする予定です。

●Jogo江古田店（東京）

★タイムレンタル開始しています。スコアプレイに，対戦に，どんどん盛り上がってください。

●タイトーイン戸塚西口/マーメイド合同集計（神奈川）

★マーメイド5月の新作は『シルバーガン』です。また，なぜか『黄金の城』と『U.S.NAVY』が入りました。

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	2,915,700	コラムス特訓中！	ALL 残×OB×2
エスプレイド（相模祐介）	24,206,650	KRS-EMI（葉命）	ALL 残×2/6
エスプレイド（J-B5th）	22,609,830	吉田君	ALL 残×2
エスプレイド（美作いろり）	26,286,630	S.M	ALL

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（ξゾーン）	32,200,040	松戸でチュッ！	ALL 連付
鉄拳3	1′29″03	竿師	ALL リン、シャオユウ
リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	1,222,800	SHU	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,287,100	SHU	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,939,100	宇宙ローテーションで玉砕IR2C	ALL ㊨㊞付

GAME INN SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5 2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガーディアンフォース	10,704,830	KTN㊙-SOS	ALL 1P F面クリア
アームドポリスバトライダーBver	16,919,450	SIN	ステージ10 ラスボスまで
ブレイジングスター（DINO135）	63,160,020	SGL-SAKI（ABC）	㊨ALL
ライデンファイターズ2	114,388,930	ISO	㊨ALL 2P側スレイブ
エスプレイド（J-B5th）	27,668,130	ZBL-NAI	ALL 残ライフ×5
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,037,900	LED	㊨2-6
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	2,275,000	KTN㊙-SOS	㊨2-6ボス 1周152万

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（美作いろり）	28,472,570	LALUF	ALL
エスプレイド（J-B5th）	21,303,770	ECM-FISCHER	ALL
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,993,300	やすきのつめ×13	ALL
魚ポコ	5,201,800	ECM-ZENJI	ALL
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	15,153,620	CHAT-ああるじーぶー	ALL
テトリス	9,999,900	毒ダル	69ワライニ

ギャレッソ津田沼&新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ケン）	1,948,400	Ⓚ	ALL
エアガイツ	104,440	ベルガー"高橋靖典"鬼王	ALL テイファ
エスプレイド（相模祐介）	23,018,050	レオナルド・マイプリオ	ALL
エスプレイド（J-B5th）	17,135,410	Y.S.333	ALL
エスプレイド（美作いろり）	20,170,610	いろり♡	ALL
Gダライアス（εゾーン）	32,149,770	KSD-ヒイロ君Ⓦ	ALL
★ストライカーズ1945Ⅱ（F5Uフライングパンケーキ）	3,090,800	ZFC-WFB-FCM	ALL

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ぷよぷよSUN（ふつう）	1,579,771	死ぬまでぷよぷよ同盟SPD-石井雄太	ALL 17、17、12
Gダライアス（λゾーン）	29,046,820	SRT	ALL㊨ 残×3
幕末浪漫〜月華の剣士（翁）	5,208,900	ふがく	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ダック）	1,222,900	SKG	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,220,600	SKG	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー）	1,095,000	ふがく	アルフレッド無ALL
ストリートファイターEX2（ガイル）	1,534,300	HWANG のび	9面負け
ストリートファイターEX2（ケン）	1,532,800	ふがく	ALL
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,530,600	けだものだもの のび	8面負け

プレイアイシー鶴巻店&伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	6′32″12	D.Y	テムジン ㊌ 2本先取制
侍魂	912,350	PIT	柳生磐馬 ㊌
リアルバウト餓狼伝説2	1,217,600	K.S	秦崇雷 ㊌
バスアングラー	21,606g	J.H	トーナメント
タイムクライシスⅡ SOLO PLAY	502,380	M.I	クリア 18′13″25
モトクロスGO 上級	3′14″05	D.T中村	デビル 完走
モトクロスGO 中級	1′39″38	宮本	200cc 完走
エアガイツ	76,830	ALX	クリア YOKO
エアガイツ タイム	8′56″39	ALX	クリア TIFA
上海　万里の長城 北京	601,850	D.T中村	26面

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン	7,660,300	Yu！	ALL ㊨㊞
アームドポリスバトライダーBver	8,442,670	成り上がってんじゃねえぞ坊主○肉大王	S-9 カーペット
オフビートレーサー（チャンピオンシップ）	3′13″77	F.T	ALL ガイア AT

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシス2	1,510,290	最近伸びがローペース IQ?	ALL SOLO1P
タイムクライシス2	1,193,910	ゆっくりやります いちろう	ALL SOLO2P
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	2′40″25	ぜんぜんだめ IQ?	ALL アファB
セガラリー2（中級）	2′56″94	EVA	ストラトス
セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′01″50	JKR 超おせーよ!	プジョー MT
ビートマニア2ndMIX	419,885	SNT㊪	ALLB×1 BP×2ノーマル
スターグラディエイター2	248,600	もうダメかも 1PE	ALL ベクター
Gダライアス（λゾーン）	30,127,950	ロリ夫＆ジュリエット㊖しゅはムラ2Ⓣ	ALL ㊨
Gダライアス（ξゾーン）	33,587,440	立川のO氏、ムケましておめでとう㊗	ALL㊨ 術後経過良好
Gダライアス（οゾーン）	53,018,930	IRD-ZKR	ALL ㊨

ポールポジション　千葉
千葉市中央区春日2-25-5三央第一ビルB1F　☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	25,633,450	YMN（牛久大仏）	ALL 残♡×5
エスプレイド（J-B5th）	23,441,850	HAL	ALL 残♡1
エスプレイド（美作いろり）	21,643,660	G・W	ALL 残♡4
アームドポリスバトライダー（特別コース）	9,067,610	SHI-MON	特別コース
怒首領蜂（タイプC）	385,643,510	FKD-ボンバーマン	ALLC-L 699h残0
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,242,500	YUK-ACE	2-7ボス
モンスターランド（ゴールド集計）	8,346ゴールド	職捜し	ALL
エグゼドエグゼス	10,000,000	ArK	STAGE2 9連なし
達人	10,000,000＋α	ArK	7周目5面 連なし
カルテット（ジョー）	99,999,999	AEX-RYU	ジョー185面ⒷE8

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,936,200	AES-NAD 訳わからん	ALL連付 乱入アリ
エスプレイド（美作いろり）	21,600,950	AES-NAD 根本、茶柱がんばれ	ALL
アームドポリスバトライダーBver	4,750,240	FERC-KEDS	ALL 練習コース
アームドポリスバトライダーBver	8,553,720	FERC-KEDS	ALL 一般コース
アームドポリスバトライダーBver	17,094,660	AES-NAD	ALL 上級コース
マーヴルVSカプコン	9,999,990	HARD-TORA	ALL W春麗
怒首領蜂（タイプA）	110,645,900	HARD-TORA	2-2 レーザー
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,425,750	HARD-HPI	ALL ミゾグチ
レイディアント　シルバーガン	4,168,040	Ating-AB平	ルート2面 ステージ5
ロジックプロ2	57,155	HARD-TORA	ALL LQ275

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
閃激ストライカー	666,251,520	NIS-Pon太	2-3㊨
ロジックプロ	32,940	NIS-Pon太	ALL P×12
スプラッターハウス	254,600	Ⓟ-NSR?	ALL
ストリートファイターZEROⅡアルファ	1,975,000	サクラ	ALL春麗 3本設定
ストリートファイターZEROⅡアルファ	1,437,300	ケン（ABB）	ALLケン 3本設定

Peak to Peak　五香店　千葉
松戸市常盤平5丁目19番1号　五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	19,085,310	DOD	ALL
エスプレイド（J-B5th）	20,529,520	DOD	ALL
エスプレイド（美作いろり）	16,504,960	Ⓜ	ALL
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	3′38″62	ES7	アファームド
ワンダーボーイ　モンスターランド	4936G	ロムルス=アウグストウルス	ALL

遊'S　西川口店　埼玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	21,002,710	ISO	ALL
ライデンファイターズ2	112,973,070	ISO	ALL ㊨スレイブ
グラディウスⅡ（④＋Fフィールド）	10,000,000＋α	P. O	12周8面で達成
ストライカーズ1945Ⅱ（F5Uフライングパンケーキ）	2,161,500	ISO	2-6 ㊨

セイタイトー・サンヒルバージョン　栃木
塩谷郡高根沢町光陽台1-1-1　☎028-675-7595

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	29,439,180	SGL-SSK-りょうつ	㊨残×3 512×1
Gダライアス（οゾーン）	49,523,480	SGL-ひろりん	㊨残×2 クジラ安定せず
GダライアスVerⅡ（οゾーン）	54,280,660	SGL-ひろりん	㊨残×2 やっぱりクジラ
雷電DX（初級コース）	6,386,150	ゲームセンターあざらし	㊨クリアしただけ
ぽっぷんぽっぷ（ぱずるモード）	2,467,400	先生3	1コインALLふつう
バーチャファイター3td	1′48″84	YAS	影丸
サイドバイサイド2（超弩級コース）	3′06″23	GTR	インプレッサ（MT）
レイフォース	5,100,500	SGL-ひろりん	㊨ 1コインALL
プチカラット（うでだめしふつう）	2,884,210	GTR	1コインALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	624,700	?▶A	テリー・ロバート・庵

★当店では毎週日曜日PM12時より，人気ゲームによる，最強決定トーナメントを実施しています。腕に覚えのあるみなさん，我こそは！と思っているみなさん，ぜひご来店ください。なお第1回『ストリートファイターⅢ 2ndインパクト』大会の優勝者は，大塚老師様でした。

●Peak to Peak五香店（千葉）

★レゲー・コーナーに『ネオジオ』4本差しを4台設置！リクエスト募集中です。新作，レゲーとも続々入荷中です。ぜひご来店ください。

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）

★毎月第4土曜日は300円で1時間遊びまくり。

●セイタイトー・サンヒルバージョン（栃木）

★今月から掲載させていただくことになりましたセイタイトー・サンヒルバージョンです。まだスコア集計をかじめてから1か月弱ですが，よろしくお願いします。なお，当店ではスコアラーのみなさんを大募集です。機会があったらぜひお立ち寄りください。

スコア担当　SGL-ひろりん㊮

●ゲームコンドルパートⅡ（静岡）

★蒸し暑い日が続きますね。さてコンドルで

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,824,200	魔B党一おしょう	ALL
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,797,300	ネギ	ALL
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,633,700	会社人	ALL 負け×2
サイバーン（1号機）	22,099,790	魔B党一おしょう	2周ALL (連)
サイバーン（2号機）	20,535,960	魔B党一おしょう	2周ALL (連)
サイバーン（3号機）	21,254,560	美夕のしもべになりた～い	2周ALL (連)
リアルバウト餓狼伝説2（崇秀）	1,367,500	魔B党一おしょう	ALL アルフレ有
リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	994,700	放課後穴うめクラブーとのまくん	アルフレおち
ストリートファイターEX2（春麗）	1,431,400	放課後穴うめクラブーとのまくん	ラスボスまで
だい好キッス（マサト）	174,300	放課後穴うめクラブーとのまくん	ALL ♡138

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2	330,000	魔B党一おしょう	ALL レイン
タイムクライシス2（SOLO）	912,930	牧	ALL ロバート
エスプレイド（美作いろり）	18,961,890	ねこみみ会[illegible]	ALL 残×1
エスプレイド（J-B5th）	15,538,820	魔B党一おしょう	ALL 残×0
セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′00″47	JXR	PEUGEOT（MT）
セガラリー2（初級）	2′41″75	AKD	PEUGEOT（MT）
セガラリー2（中級）	2′56″60	JSA	STRATOS（MT）
セガラリー2（上級）	2′47″24	JXR	PEUGEOT（MT）

電脳空間遊ing　山梨
甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	5,088,470	SAS-NGP-ANP	ALL 全消し×9
エスプレイド（美作いろり）	25,984,620	SAS-NGP-ANP	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	1,827,300	Ⓐ	ALL
鉄拳3	56″40	Ⓐ	ALL ポール
幕末浪漫～月華の剣士（サバイバルモード、楓、力）	39人斬	XEN-No. 10 4-T. T(上)	
ストライカーズ1945 II（キ84疾風）	2,003,900	むえたい	2-5
ストライカーズ1945 II（F5Uフライングパンケーキ）	1,983,900	かんしょう	2-5

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大好キッス	181,880	千葉から遠征 鈴木美鈴(つ)	1cALL コーイチ
D & D　シャドーオーバーミスタラ	3,450,709	ネームはアッピイ様 CSP-EFG	1cALL ELF　T1
アームドポリスバトライダー Bver　面数	6,840,210	コンドル井川湖店の常連ですっよろしく	上級ALL ショーティS
アームドポリスバトライダー Bver　点数	8,580,680	OKD-YO・ZEN　LOVED	G. M. S 6ボス死
Gダライアス（οゾーン）	35,195,820	OKD-X55-にゃ	ALL クジラ［O］
ヴァンパイアセイヴァー2	1,836,900	あと17万 ORI-AKA	ALLモリガン　ホボロ
ストリートファイターZERO II α	2,395,000	あと20万欲しいラーメン男	ALL　ケンダン出現
怒首領蜂（タイプA）	54,017,590	目指せ1億!! (大)ヘッポコ太郎	レーザー強467H
蒼穹紅蓮隊	27,271,962	目指せ3千万! ORI-AKA	ALL　鵬芳 B×2
ダライアス外伝	10,192,420	そろそろクレオパトラやりたい　えーじ	1cALL クジラ

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫～月華の剣士（鷲塚）	1,476,900	K. F	ALL
電車でGO!2	215.8km	もりいち	ALL特級 秋田新幹線

ゲームショップ　ユアラッキーR　静岡
磐田市国府台7-9　☎0538-39-2770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイコソルジャー	1,631,700		ALL

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ケン）	1,784,100	G・CRUSH-MYU	ALL
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	2′47″68	かる	ALLアファームドB使用
★エスプレイド（美作いろり）	34,477,040	AKN-あなる	ALL ノーミス
★エスプレイド（J-B5th）	31,637,930	近江からの使者	ALL ノーミス
★ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,505,100	G・CRUSH CYA	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,410,700	G・CRUSH CYA	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,902,200	G・CRUSH 白ブロン	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,940,500	☆CAT'S-AKN-	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,579,800	AKN-あなる 2ちん	ALL(連)(必)
★豪血寺外伝　最強伝説	3,989,300	G・CRUSH-CYA	ALL(連)(必)

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシス2（スコア）	1,009,550	H. I	ALL 1P
タイムクライシス2（タイム）	14′24″73	H. I	ALL 1P
パニックパーク（パニックキング）	71枚	BOB	ファイアパニック

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★モトクロス・GO!（DEVIL）	3′10″88	QBX	ALL上級 1人COM無
モトクロス・GO!（YZ250）	1′39″66	CNN	ALL中級 1人COM無
バトルガレッガ	10,507,130	SOLID-AMC(谷)	ST7 ボーンナム
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,260,700	GUTS-LOCK-オレ様	ALL(必) リョウあり
パズルボブル	18,740,560	SOLID-AMC(谷)リハビリ中	R. 26

GAME's DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダーBver（上級）	16,973,630	PALラッキーパターン大希望	ラスボスまで エディット
アームドポリスバトライダーBver（特別）	5,530,630		ALL　シルバーソード
アームドポリスバトライダーBver（特別）	5,372,040	せみ	ALL　グラスホッパー
アームドポリスバトライダーBver（一般）	5,339,990	(馬)	ALL ストローマン
アームドポリスバトライダーBver（一般）	5,305,730	うま（うしに対抗）	ALLフライングバロン
ストリートファイターIII 2ndインパクト（豪鬼）	9,636,300	あと3636らしい	ALL (連)(必)
ストリートファイターIII 2ndインパクト（リュウ）	7,135,300	ただクリアしただけ	ALL (連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト（エレナ）	4,040,200	そう申しております	ALL (連)

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パニックパーク（5月ファイヤー）	93	らあめん大好きばあにん☆小池(よ)	1P
ネオジオカップ'98	＋21	WZH	ALL 得点22
タイムクライシス2	1,001,040	TAICHO	ALL
★セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′00″46	MTY(爆)	1位GOAL プジョー使用
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（ユリアン）	9,833,700	ヅガ夫	ALL(連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（豪鬼）	9,755,000	DIL(乗)	ALL(連)(同)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（リュウ）	7,810,500	DIL(乗)	ALL(連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト（ヤン）	7,172,300	DIL(乗)	ALL(連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（オロ）	8,997,000	L2A-GYO	ALL(連)
ライデンファイターズ2	120,263,220	XRX-いしはらくん	ALL残0 2P側フェアリー

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ'98	49	Seize-KKK	ALL コロンビア
エスプレイド（J-B5th）	29,706,210	K・N(ど)	ALL
エスプレイド（美作いろり）	20,520,290	いろり?	ALL
エスプレイド（相模祐介）	20,034,150	S・N	ALL
★ライデンファイターズ2	120,582,330	まだ100万。H・M	ALL フェアリー

チャレンジャー　ガムガム店　大阪
吹田市岸部南1-24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	28,438,070	ホゲル	ALL練習中
エスプレイド（美作いろり）	26,289,860	なるる	ALL残1
スターグラディエイター2	311,400	みのる	ALL対戦中 雷怨
鉄拳3	1′48″93	のびる	ALLタイガー (同)エディ

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（美作いろり）	23,236,450	こざかしいヤツめに大負け	ALL残0
電車でGO!2高速編（特急はくたか）	255.6km	関大前名物電車おぢさん	プロモード1 35秒99点
電車でGO!2高速編（上級）	268.5km	FEV-EX.(た)	147秒 100点
タイムクライシス2（一人モード）	1,485,370	咆哮野郎一まJ	ALL残2 1P側
セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′02″39	プジョー始めて3週間SRS-高岩学巳	ALL プジョー
セガラリー2（上級・SNOWY）	2′46″69	SNOWYバカ一代 SRS-高岩学巳	ランサーへボ V54″37

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ2	2′09″35	カカオ　マス男	ALL BAHN
★侍魂	971,340	ITK=カンタロー	ALL 覇王丸・らせつ
ストリートファイターEX2（春麗）	1,792,200	愚地独歩	ALL
エスプレイド（J-B5th）	27,869,630	K（YO）N2	ALL ♡×4
リアルバウト餓狼伝説2	1,496,600	他力本願寺GANZ	ALL山崎 アルフレッド(有)
メタルスラッグ2	6,047,310	K?N	ALL
ガーディアンフォース	7,085,210	まえしまゲーマー	6面(必)
ステッガー1（レッドホーク）	3,704,400	FSB	ALL(連)
スターグラディエイター2（スコア）	290,300	愚地独歩	ALL ベクター
ストライカーズ1945 II（キ84疾風）	1,809,600	20th-TKS	2-5(連)

はそんな天気も何のその，ゲーム大会に各種プライズと楽しい企画が目白押しです。うっとおしい梅雨は，クーラーガンガンのコンドルで過ごしましょう。

by　スタッフ一同

●PC納屋橋店（愛知）

★『パニックパーク』がオモシロイです。1人でも2人でも熱いです。当店では『パニックキング』でハイスコアを出してくれる人を募集しています。腕に自信のある人は，ぜひご来店ください。お待ちしています。

●GAME'S　WiLL（京都）

★『エアガイツ』（李書文）／117,330／浪速節々かつおぶし拓／ALL

●プレイシティチャレンジャー（大阪）

★『鉄拳』対戦者求む！（ガンジャッカー歓迎！）遠征組のみなさんは，ぜひ係員に声をかけてくださいね。

●アミューズメントスクエアWING（和歌山）

★オールドゲーム・コーナーに『ワルキューレ』入荷！他にもいろいろあるので興味のある人はぜひ来てね！　担当:ORS-RYU

●ゲームハウスJoy＆ゲームスペース姫路店（兵庫）

★SUR-天神(31)様，ご結婚誠におめでとうご

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド (A-TYPE)	20,586,910	ぷちゅシューター	ALL 残2
エスプレイド (B-TYPE)	21,405,420	ぷちゅシューター CCS-TST(ぽ)(偽)	ALL 残4
エスプレイド (C-TYPE)	19,973,760	ぷちゅシューター CCS-TST(ぽ)(偽)	ALL 残2
ストリートファイターEX2	1,769,300	ただいま練習中(よ)	ALL D・DARK
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	508,000	GMQ（ちゃぽーず：ふじっこ）	ALL
ゲットバス	8,700	まっちゃん（T. M）レボに似ている	

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	23,327,120	東淀川　長治	ALL
エスプレイド（美作いろり）	23,465,750	めぇーっちゃイタイわぁーX5	ALL
エスプレイド (J-B5th)	11,158,660	D. S	5面
アームドポリスバトライダー	12,760,860	宇治ゲーステから来た「いじゅ」です。	グラスホッパー　8面
ストリートファイターEX2（ケン）	1,735,500	F. K	ALL
鉄拳3	1′41″18	おそすぎ MRP-S. T	ジュリア使用 ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ゴウキ）	6,299,700	F. K瓦職人	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,321,300	コンバット越前	アルフレッドまで

TiLT堺東　大阪
堺市中瓦町2-3-12　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア2ndMIX	349,282	中尉ADDICT	ALL ノーマル
電車でGO!2（ほくほく線）	225.6km	KSO-SAKI	ALL 681系使用
上海Ⅲ	38,200	あなうめくん	5面
真サムライスピリッツ（アースクエイク）	205,690	ガンダム星雲	最終ボス 黒子×2
ワールドヒーローズパーフェクト	7,746,000	ガンダム星雲	ALL エリック使用
ティンクルスタースプライツ	803,360	あなうめくん	7面 シュミット
ティンクルスタースプライツ	1,285,810	中尉ADDICT	7面 メビウス
ポップンポップ（パズル・ふつう）	540,400	あなうめくん	G-1 ボビー使用

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1　ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エスプレイド（相模祐介）	27,549,380	R. S	ALL ライフ3/6
エスプレイド（美作いろり）	24,013,110	うしっさん	ALL
エスプレイド (J-B5th)	19,986,260	おぐやん!	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,345,800	テブけん	ALL
怒首領蜂（タイプC）	211,985,620	ACE	2-7火蜂 S強化
怒首領蜂（タイプA）	153,035,970	R. S	2-5 S強化
サイヴァーン (TYPE-1)	23,005,650	うしっさん	ALL
マーヴルVSカプコン（チュンリー、シャドウレディ）	3,155,300	しーるそーとしきょう	ALL
Gダライアス（θゾーン）	48,321,610	おぐやん!	ALL 残機×2
エスプレイド (J-B5th)	0	○○ちゃん（穴うめロースコア）	飛び出してすぐ死亡

ゲームハウスJoy ＆ ゲームスペース姫路店　兵庫
神戸市東灘区岡本2丁目11-21　☎078-871-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,846,500	E Z	ALL
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,588,800	S. O. S	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	1,550,400	AHQ	ALL
ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,578,000	S. O. S	ALL
ストリートファイターEX2（チュンリー）	1,355,000	JOO	ALL
ストリートファイターEX2（ガイル）	1,330,200	S. O. S	ALL
ストリートファイターEX2（ドクトリンダーク）	1,288,100	!!!	ALL
ストリートファイターEX2（ブランカ）	1,263,000	KAZ	ALL
マーヴルVSカプコン	2,785,800	XYZ	ALL ガンビット・モリガン
D & D S. O. M	3,552,120	S. O. S	ALL ファイター

ざいます。イカした家庭を築いてください。

●PC島大前店（島根）

★『バーチャロン　オラトリオ・タングラム』の大会を毎週土曜日に開催しています。腕に覚えのあるツワモノのみなさんの出場をお待ちしております。筐台レンタルサービスもはじめました。9:00～12:00まで30分500円（シングル台），800円（対戦台）です。

ジャスコ川西プレイランド　兵庫
川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン	2,080,200	トヨカズ	ALL モリガン＆春麗
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,652,100	K. H	
リアルバウト餓狼伝説2	1,328,300	ボブ	ALLアルフレッド有
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（いぶき）	4,409,800	トヨカズ	ALL
メタルスラッグ	2,033,190	JKP-ラスボス	ALL 残×1
メタルスラッグ2	5,056,160	ラスボス	ALL 残×0
マジカルドロップ3	5,317,200	M. S	チャリオットピエロまで
リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	1,221,000	ボブ	ALL
ティンクルスタースプライツ	2,301,500	JKP-和泉	ALL ティル
怒首領蜂	400,838,960	はち	ALL

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガーディアンフォース	9,016,080	REO	6面
エスプレイド (J-B5th)	21,558,810	とりあえず	ALL
エスプレイド（美作いろり）	26,000,000	謎のお客様	ALL
スターグラディエイター2（スコア）	244,300	DIC(偽)	ALL レイン
スターグラディエイター2（スコア）	157,800	Z. X氏 再就職失敗(呪)	ALL エル
スターグラディエイター2（タイム）	5′20″88	PNT	ALL オメガ
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,831,800	はにゃ～ん銀行（カード付）	ALL
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,736,500	TRI（トーロイド以下）	ALL
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,606,600	SOM-REI氏	ALL
ストリートファイターEX2（チュンリー）	1,424,700	水無ちゃん家の上海むずかしすぎ!!	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	112,009,610	M. I	ALL 2P側
バトルトライスト（新Ver.）	290,200	T. Clue-KO S	ALL
メタルスラッグ2	5,520,370	YAS	ALL 捕虜×98
エスプレイド (J-B5th)	30,003,990	M. Tはアキるのが早いから駄目だね。	ALL 6分の5
ハイパーオリンピックinナガノ	48″67	真文君、金返してくれてありがとう。	スノーボート

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-MEN VSストリートファイター	1,732,300	ミシャグジさん	サイクとセイバー　P×1
★ビートマニア2ndMIX	447,600	ZZZ七首	ノーマルAL LP+B
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,734,200	ダーツ	ALL藤崎 17連鎖
パズルボブル4（ひとりでパズル普通）	155,172,240	ダーツ	ALL
メタルスラッグ2	3,405,820	ミシャグジ	ALLホリョ 64人

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ケン）	1,784,100	KAG三厳	ALL
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,712,400	KAG三厳	ALL
ストリートファイターEX2（ダルシム）	1,363,800	KAG三厳	ALL
リアルバウト餓狼伝説2	1,330,200	SRX-TO なっちゃん缶	ALL東 アル有
D & D　S. O. M	2,554,799	?./	ALL 2Pユーザー
D & D　S. O. M	2,658,275	ELT	ALL 2Pユーザー
D & D　S. O. M	2,488,186	K. M	ALL 2Pユーザー
チェイスH. Q.	11,257,260	R. S. R-DAM 夏は出ません	ALL ターボ×5
エアコンバット22（ドックファイト）	875,131	S. L. A-DAM 空から死を…	ALL Su-35
テトリス	777	lime	カンスト時ライン数

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ケン）	1,587,100	FCF	1cALL
ストリートファイターEX2（ガイル）	1,503,300	FCF	ガルタで負け
ストリートファイターEX2（ダルシム）	1,326,500	FCF	1cALL シャドウ負け
ストリートファイターEX2（ザンキエフ）	1,297,200	No. NAME	1cALL
エスプレイド（相模祐介）	20,484,870	No. NAME	1cALL
エスプレイド (J-B5th)	19,078,040	AKI・M	1cALL
エスプレイド（美作いろり）	25,257,650	No. NAME	1cALL
アームドポリスバトライダーBver	10,109,080	MAB	上級コース 1c7面
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	1,838,100	RDR（HRS）VTR	1c2-6

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,736,900	DOI	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（香緋）	1,409,300	DOI	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（テリー）	1,406,400	DOI	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（舞）	1,394,500	DOI	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ボブ）	1,384,900	DOI	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（マリー）	1,368,500	DOI	ALL
私立ジャスティス学園	7,733,300	坊ちゃん	ALL
サイコソルジャー	764,850	DOI	レゲーコーナ
カルテット2	216,000	AHO2	レゲーコーナ
ワンダーボーイ	772,190	DOI	レゲーコーナ 5-3

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	2′40″83	MSO-08のユン	アファームド・ザ・バトラー
シーバスフィッシング	10.7kg	DMA	
ウインターヒート（スラローム）	23″19	KDM	ノルウェー人

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

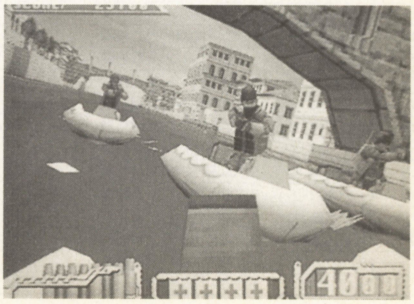
タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド (J-B5th)	25,814,110	FAD-LXSⅦ	ALL
エスプレイド（美作いろり）	24,764,690	S・H	ALL
エスプレイド（相模祐介）	24,759,420	バイオレンス岩鬼	ALL
★パズルボブル4	350,975,200	A. T	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,469,000	★一暗黒龍	ALL
バトルトライスト（ツァイ）	273,500	FAD-JAN	ALL
バトルトライスト（キタジマ）	273,500	JAN	ALL
プチカラット（おはなしふつう）	526,600	マッドダンサー Y. T	ALL
アームドポリスバトライダーBver	20,603,920	LAOS-長田仙人	ALL

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズぱにくるふぁんたじー	1,350,000	G. M. C.機械T・H(ぽ)	ALL(連)
★オーライル	8,678,150	機械ZAC-Ristar(ぽ)	ALL連なし
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ヤン）	7,248,200	フォレス党副党首	ALL(連)
★ぽっぷんぽっぷ	3,880,700	G. M. C.機械げえむのごんちゃん(ぽ)	ALL(連)
★ナックルヘッズ（クリスティンシャオ）	1,563,300	G. M. C.機械T・H(ぽ)	ALL(連)
ねらってチュー	1,002,500	電パがないような気がするが…	ALL
★ガーディアンフォース	12,674,650	G. M. C. 機械T・H(ぽ)	ALL(連)(同)
アームドポリスバトライダーBver	20,987,580	LAOS-長田仙人	ALL　上級
スタースイープ（ストーリーモード）	1′44″7	G. M. C. 機械T・H(ぽ)	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ケン）	6,378,000	フォレス党副会長	ALL(連)

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1-2-3　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX2（シャドウ）	2,021,300	(局)長	ALL
スターグラディエイター2（タイム）	2′22″92	(局)長	ALL(連)付 ライオン使用
スターグラディエイター2（スコア）	301,100	MUGEN	ALL(連)付 レイン使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	3′25″47	DDI	ALL A・B使用
★クイズなないろドリームス　虹色町の奇跡	10,206,000	G・M・C機械げぇむのごんちゃん(ぽ)	ALL(連)付
ナックルヘッズ	2,029,300	げりら	ALL(連)付
五月陣戦2	129,200	ゲリラ	ALL
★アームドポリスバトライダーBver（上級）	21,083,990	フォレス党給食当番 LAOS-長田仙人	ALL エディット



・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE (クラシック ガイド)

君よ，オールド・ゲームを語れ
情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
エアーデュエル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	6,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

アトラス／ケイブ

エスプレイド	158,000円	'98年	シューティング	有	有	新品	メッセサンオー

エイブル

ロジックプロ2	5,000円	'97年	パズル	有	有		メッセサンオー

SNK

幕末浪漫～月華の剣士	18,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ネオジオ	ママトップ

カネコ

富士山バスター	10,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ

カプコン

ストリートファイターEX2	188,000円	'98年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
マーヴル VS.カプコン	108,000円	'98年	対戦格闘	有	有	ROM 88,000円	ソフトショップ★マリオ
大魔界村	75,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーヴル VS.カプコン	70,000円	'98年	対戦格闘	有	有	サブ	ママトップ
エグゼドエグゼス	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ひげ丸	42,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
X-MEN VS.ストリートファイター	40,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 22,000円	ソフトショップ★マリオ
エグゼドエグゼス	38,000円	'85年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
セクションZ	35,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
天地を喰らう	32,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
キャプテンコマンドー	30,000円	'91年	アクション	有	有		カナヤ商会
天地を喰らう	30,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ウォーザード	28,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ストリートファイターIII	28,000円	'97年	対戦格闘	有	有		トライ
アレスの翼	25,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファイナルファイト	25,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ポケットファイター	25,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
1941	22,000円	'90年	シューティング	無	無		ファントム
1942	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
1943	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バルガス	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ニモ	15,000円	'90年	アクション	有	有		メッセサンオー
サイバーボッツ～フルメタルマッドネス	12,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
天地を喰らうII	12,000円	'92年	アクション	有	有		メッセサンオー
ナイツ オブ ザ ラウンド	12,000円	'92年	アクション	有	有	ポスター付	メッセサンオー
ヴァンパイアセイヴァー2	10,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアセイヴァー2	9,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM	メッセサンオー
ヴァンパイアハンター2	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアハンター2	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	サブ	ママトップ
ヴァンパイアハンター2	7,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM	メッセサンオー
マーヴルスーパーヒーローズ	7,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアセイヴァー	5,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM	メッセサンオー
ヴァンパイアセイヴァー	5,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO2	4,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアセイヴァー	2,000円	'97年	対戦格闘	有	有	サブ	ママトップ
ストリートファイターZERO2	1,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	メッセサンオー

コナミ

グラディウスII	35,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	-12V必要	カナヤ商会
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ハードパンチャー	26,000円	'88年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
サンダークロス	25,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	25,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
キューブリック	20,000円	'89年	パズル	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	19,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
T.M.N.T.	18,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
出たなツインビー	18,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスII	12,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ファイナライザー	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
クオース	10,000円	'89年	パズル	有	有		カナヤ商会
ハイパーオリンピック	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	8,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
実況パワフルプロ野球'96	5,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	5,000円	'96年	パズル	有	有		トライ

彩京

ストライカー1945II	68,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

ジャレコ

サターン	53,000円	'83年	シューティング	無	無	DIP表無	カナヤ商会
カメレオン	40,000円	'83年	アクション	無	無	DIP表無	カナヤ商会
ノーティーボーイ	40,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロッドランド	35,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ぷたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ぷたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		ファントム
ゲーム天国	28,000円	'96年	シューティング	有	有		カナヤ商会
テトリスプラス	28,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
ゲーム天国	25,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイII	20,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
破兆	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
フォーメーションZ	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フィールドコンバット	13,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エクセリオン	10,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ピンボ	10,000円	'84年	ピンボール	有	有		カナヤ商会

セガ

バーチャファイター3	70,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ファンタジークラブ
ソニック ザ ヘッジホッグ	40,000円	'93年	アクション	有	有	パネル付	カナヤ商会
ザクソン	35,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アレックスキッド	26,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
コットン	23,000円	'91年	シューティング	有	有		ファントム
カルテットII	20,000円	'86年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
バーチャファイター	20,000円	'93年	対戦格闘	無	有	ハーネス付	カナヤ商会
ベイルート	20,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
モンスターレア	20,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フラワー	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
シューティングマスター	15,000円	'85年	ガンシューティング	無	有	基板のみ	カナヤ商会
ロボレス2001	15,000円	'86年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ダークエッジ	14,000円	'92年	対戦格闘	有	有		ファンタジークラブ
バーニングライバル	12,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ

フリーキック	10,000円	'87年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
バンクパニック	8,000円	'84年	アクション	有	有		ファントム
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
コラムス2	4,000円		パズル	有	有		ママトップ
コラムス	2,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
ポトポト	2,000円	'94年	パズル	有	有		トライ

セタ

スーパーリアル麻雀P6	10,000円	'96年	麻雀	有	有		レクトロン

タイトー

ルパン三世	65,000円	'80年	アクション	有	有	DIP表無，改造ハーネス付	カナヤ商会
GダライアスVer.2	42,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ
黄金の城	38,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
アルペンスキー	35,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
ポートマン	35,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
GダライアスVer.2	32,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ミッドナイトランディング	32,000円	'87年	シミュレーション	無	有	基板のみ	カナヤ商会
ジャイロダイン	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グレートソードマン	28,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	28,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
影の伝説	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダークミスト	24,000円	'86年	アクション	無	有		カナヤ商会
黄金の城	23,000円	'86年	アクション	無	有		ファントム
ザインドスリーナー	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ハレーズコメット	18,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
地獄めぐり	10,000円	'88年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
タイガーヘリ	10,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
達人	10,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
ピット＆ラン	8,000円	'85年	レース	有	有		カナヤ商会
中華大仙	6,000円	'88年	アクション	有	有		ファンタジークラブ

データイースト

エドワードランディー	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ファイティングファンタジー	20,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ブロディウルフ	18,000円	'88年	アクションシューティング	無	無	海外（USAバージョン）	ファンタジークラブ
ウルフファング	15,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
コブラコマンド	14,000円	'88年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ロボコップ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクノスジャパン

出世大相撲	15,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会

テクモ

アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ガズラー	8,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ

中日本

ファンタジックラブ	10,000円	'95年	麻雀	有	有		レクトロン

ナムコ

オーダイン	80,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファイネストアワー	60,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパーパックマン	57,000円	'82年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
ワルキューレの伝説	55,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダンシングアイ	38,000円	'96年	アクション	有	有		トライ
ディグダグⅡ	37,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
源平討魔伝	35,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンセイバー	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
バーニングフォース	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンバスター	19,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル2	5,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ
エメラルディア	4,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
コズモギャング ザ パズル	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	3,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	2,000円	'96年	クイズ	有	有		ママトップ
子育てクイズ マイエンジェル	1,000円	'96年	クイズ	有	有		ファントム

日本物産

戦え！ビッグファイター	28,000円	'89年	シューティング	有	有		ファントム
戦え！ビッグファイター	22,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン

任天堂

スーパーパンチアウト	40,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ポパイ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドンキーコングJR	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	20,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	16,000円	'83年	アクション	無	有		ファントム

バンウェーブ

ロジックプロ	8,000円	'96年	パズル	有	有		メッセサンオー

バンプレスト

クイズ！美少女戦士セーラームーン	38,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ
美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
マクロスプラス	28,000円	'96年	シューティング	有	有		ママトップ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ウルトラマン	3,000円	'91年	アクション	有	有		トライ

UPL

宇宙戦艦ゴモラ	18,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
タクスフォースハリヤー	18,000円	'89年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
バンダイク	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

ユニバーサル

Mr.DO！	10,000円	'82年	アクション	無	有		ファントム

エイティング／ライジング

アームドポリス バトライダー	60,000円	'98年	シューティング	有	有		ママトップ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■カナヤ商会：〒532-0002　大阪市淀川区東三国2-28-10　TEL06-395-0272

■ソフトショップ★マリオ：〒390-0812　長野県松本市あがた1-2-16　TEL0263-36-5536

■トライ：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　TEL03-5295-0667

■ファンタジークラブ：〒326-0845　栃木県足利市大前町839-1　TEL0284-62-6926

■ファントム：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F　TEL03-3257-1126

■ママトップ：〒420-0804　静岡県静岡市竜南1-1-54　TEL054-248-7700

■メッセサンオー：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-14-8　TEL03-3255-3453

■レクトロン：〒578-0976　大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13　TEL06-747-2028

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　サマーバーゲン開催中

アイレム
R-TYPE Ⅱ　10K
スパルタンX　10K
迷宮島・妖獣伝　各5K
イメージファイト　10K
ビジランテ・大工の源さん　各3K
カプセルインベーダー　28K
ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各15K
銀河帝国の逆襲　15K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
ネオジオMVSカセット
各種　格安
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード(新品)　2枚付

カプコン
殿様の野望Ⅱ, Q&D　各3K
1942・バルガス　各8K
1943　15K
ストリートファイター　15K
SF-Ⅱ　5K
SF-Ⅱ　ダッシュ　6K
〃　ターボ　8K
USネイビー　18K
チキチキボーイ　25K
マジックソード　18K
ナイツオブザラウンド　15K
天地を喰う　15K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応)　2K
ドギューン　10K
V-5　8K

コナミ
グラディウス(電源H付)　25K
〃　〃　Ⅱ　20K
〃　〃　Ⅲ　25K
スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
パロディウスだ, 出たなツインビー
ヘクシオン　各3K
クライムファイター　10K
〃　〃　2　12K
魔獣の王国　48K
Q-バート　68K
キューブリック　28K
サーカスチャーリー　8K
GX ROMボード　格安　1K~

ジャレコ
プラスアルファ　28K
セイントドラゴン(天聖龍)　5K
P-47エイシス. 湾岸戦争. ゲーム天国. グラディア. エンゼルキッス. スーチーパイⅡ(ロム)各1K
メガシステムマザー　格安

デコ
空手道・ロボコップ　各 5K
ダークシール　8K
ドラゴン忍者　7K
クルードバスター　5K
コブラコマンド　5K
プロゴルフ・テニス　各3K
マジカルドロップ　2K
〃　〃　+1　5K
大相撲　5K

セガ
フリッキー　18K
ファンタジーゾーン　15K
タイムスキャナー16B　10K
カルテット 2 16A　15K
ぷよぷよ. テトリス　各2K
コラムス2、コラムス　各2K
ボナンザブラザーズS24)　10K
シャドーダンサー. 忍び　各5K
テディボーイブルース　28K
青春スキャンダル　25K
アップンダウン　28K
ピットホールⅡ　28K
ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)　各3K
モンスターランド　15K
トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、他
バーチャーファイター2
詳細は情報FAX(下記)を!!

タイトー
スペースインベーダー　25K
クイックス 純正　18K
アルペンスキー　25K
ジャングルキング　25K
ドクタートッペル探検隊　5K
べんべろべー　15K
メイズオブフロット　3K
中華大仙, 功里金団　各5K
飛龍の拳　18K
バブルボブル　12K

飛翔鮫(F. SHARK)　5K
究極タイガー　8K
アルカノイド　S付　3K
〃　リベンジー　S付　5K
ヴォルフィード　2K
パズニック、フリップル　各2K
ダッシュ野郎　15K
フォーティ ラブ　8K
イグジーザス　12K
女三四郎　15K
フィールドゴール　38K
フロントライン　5K
リングレイジ、　5K
黄金の城　18K
TUBE-IT(ロケVer.)
パズル、インストテップなし15K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズハグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 5K. ルナーク5K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)
F3-Subカートリッジ
0.5Kより各種、各種格安　F3マザー特価

テクモ
アルゴスの戦士　18K
スターフォース　15K
雷牙　10K
サンダードラゴン　10K
ボンジャック　1えK
がんばれギンくん　5K
スイマー　15K

テクノス
くにお君　6K
ダブルドラゴン　3K
ドッチボール　2K

ニチブツ
アームド エフ　5K
テラクレスタ(FM音源版)　8K
五目ならべ(連珠)　5K
クレージークライマー(c)　18K
ムーンクレスタ (c)　12K
ムーンエイリアンP-Ⅱ　8K
フリスキートム　98K

UPL
タスクフォースハリアー　5K
ムスタング　8K
アクロバットミッション　8K

ユニバーサル
スナップジャック　12K
コスミックアベンジャー　38K
ミスターDO　18K
Mr.Do ユニコーン　12K
Mr.Do ワイルドライド　15K
ジャンピングジャック　18K

ナムコ
ナムコクラッシクVo11　15K
〃　〃　Vo12　30K
マーベルランド　18K
アサルト　パネル付　20K
パックマニア　25K
ドラゴンスピリット　28K
子育てクイズマイエンゼル　2K
〃　〃　2　3K
源平討魔伝　20K
ローリングサンダー　38K
グロブダー　25K
マッピー　15K
ギャプラス　8K
ドルアーガの塔　28K
エメラルディア　3K
F/A　10K
スーパーワールドコート　3K
ニューラリーX (c)　15K
ニューマンアスレチック　10K
ゼビウス　10K
ディグダグ　ギャラガ　各5K
パックギャル　8K
パックマン (c)　5K
ギャラクシアン (c)　5K

サマーバーゲン開催中
最新 中古基板情報はFAXで!

その他
サファリーラリー　80K
パイプドリーム　5K
ウルトラマン・クラックス　各2K
ミサイルコマンドS付　68K
五月陣戦, 連珠貴族　各2K
ポラックス　2K
第三惑星　68K
センティピード　38K
フェニックス　10K
クレージーコング　15K
珍品・逸品 各種 あります。
詳細はFAX情報をご覧下さい

ロジックプロ　2K
ロジックプロ2　3K
ヨットマン　88K
ハンハンカー　15K
ニュージグザグ　10K
ハーディ　12K
ボレンチ　18K
キャプテンスタントマン　18K
シルバーランド　28K
ペラチャン　38K

任天堂 VSボード ☆☆☆ 各種 格安 販売中

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん倖鯨団, 早くやってよ, 麻雀学園, グッとE雀, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム, 華の舞、　各2K
スーパー◯禁版　8Kスーパーリアル Ⅲ3K　スーパーリアルⅣ5K　スーパーリアルⅤ3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)　58K◎
サンダーブレード　(a)　8K
アフターバーナー Ⅱ　(a)　8K
ギャラクシーフォースⅡ　(a)　20K◎
ストライクファイター　(a)　20K◎
スターブレード　V21(a)　18K
エアーコンバット　V21(a)　18K
ソルバルウ　V21(a)　18K
ギャラクティツクストーム　18K◎
ナイトストライカー　38K◎
ウォーリアブレード　8K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK!
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意　◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基盤は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。
分割払い(頭金なし)始めました

詳細はお問合わせ下さい。
基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は全商品消費税込みです

サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中

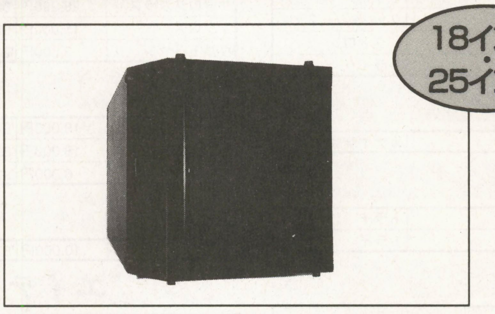
通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日　日曜日(祝日は営業)
電話受付　午後1時~午後7時

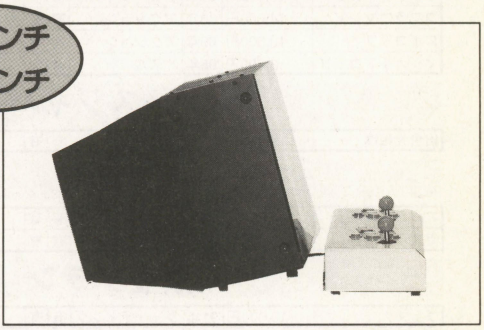
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)



18インチ・25インチ



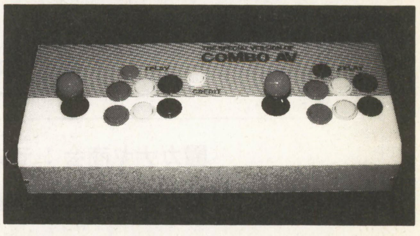
25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15,24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000(程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



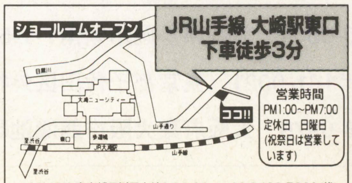
映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

売切御免!! ディスプレイセット各限定5台 ど〜んと大特価!

IBM Aptiva750 (2168-N60) 中古
P120/16/1.6G/4×CD
15CRT
セットモデル
otto爆安 ¥49,800

IBM Aptiva785 (2168-S65) 中古
P150/16/1.6G
4×CD/288モデム
17CRT
セットモデル
otto爆安 ¥69,800

NEC 9821V166/S5D2 中古
MMX166/32/2G/20×CD
336モデム/15CRT
セットモデル
otto爆安 ¥99,800

NEC 9821Xc13/S5B2 中古
P133/32/1.6G/8×CD
15CRT
セットモデル
otto爆安 ¥79,800

東芝 BREZZA 5166MB PV1009JA 中古
P166/16/2.1G/8×CD
288モデム/17CRT
セットモデル
otto爆安 ¥99,800

中古パソコン専門 爆安ショップ!! otto コンピューターのおっと 総在庫爆安大放出!!

パソコン高額買取中!!買取りダイヤル▶03-5256-3251

COMPAQ Presario7170 中古
P90/8/840M/4×CD
144モデム/15CRT
セットモデル
otto爆安 ¥59,800

COMPAQ Presario9542 +171FSセット 中古
P100/16/840M/4×CD
17CRT
※スピーカー無
セットモデル
otto爆安 ¥67,800

富士通 FMVS21651 中古
MMX166/32/2G/8×CD
336モデム/15CRT
セットモデル
otto爆安 ¥109,800

IBM Aptiva795 (2168-S75) 中古
P166/16/1.6G/4×CD
288モデム/17CRT
セットモデル
otto爆安 ¥79,800

IBM AptivaH65 (2176-H65) 中古
P166/16/2G/6×CD
288モデム/17CRT
セットモデル
otto爆安 ¥79,800

東芝 INFINIA7200J2 (PV1021JA) 中古
MMX200/32/3G/DVD
336モデム/17CRT
セットモデル
otto爆安 ¥159,800

■ノート			
COMPAQ	ARMADA 1130	¥99,800	P120/16/1G/10.4DSTN
	ARMADA 4130T M1080	¥99,800	P133/16/1G/11.8'TFT(800)/SBpro/W95
	CONTURA 400-250W	¥29,800	486DX2(40)12/250/PCMCIA/9.5"STNモノ/W31
	CONTURA 410C	¥99,800	DX4(100)8/350/9.5TFT/144M
	LTE5200M1350CD/CT	¥99,800	P120/8/810/4xCD/10.4TFT(800)
	LTE5280M1350	¥99,800	P120/16/1.35G/6xCD/11.3"TFT800x600
DEC	H.Uitra475CT(FR-P74WC-AJ)	¥66,800	DX4(75)8/340/9.5"TFTカラーW3.1
	H.Ultra 475CT(FRP76WDAJ)	¥69,800	DX4(75)8/528/9.5'TFT/C.B16互換/Ir
DELL	XPI-P120ST	¥89,800	P120/16/810M/10.4'TFTカラーWIN3.1
	XPI-P133ST	¥99,800	P133/24/1.2G/PCMCIA/11.3'TFTカラー/W95
	XPI-P150CD	¥139,800	P150/32/2.1G/6xCD/12.1TFT(800)W95
	XPI-P90T	¥79,800	P90/16/810M/10.4'TFTカラーWin3.1
EPSON	VN575ST	¥79,800	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT
富士通	FMV50NUWH5	¥99,800	P(100)16/810/TFT(SVGA)
	FMV52NA2J5	¥99,800	P120/16/850/6xCD/11.3'TFT(800)
	FMV52NU2W5	¥118,200	P120/16/1G/11.3TFT(800)Win95
	FMV53NPW5	¥107,800	P133/16/1.3G/12.1(800)TFT
	FMV53NU5S3	¥139,800	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/W.E
	FMVNU13D3	¥139,800	P133/32/1.3G/20xCD/12.1DSTN(800)/336M/W.
日立	FLORA (PC-5ND02-E95LA)	¥129,800	P133/16/1.4G/10xCD/12.1"TFT(SVGA)
	PC-5NS01-LM4DA	¥89,800	P100/8/810/11.3"DSTN(800)
	PC-5NS01-UM4TA	¥79,800	P100/16/812M/12.1DSTN(800)144K
IBM	T.Pad360CSE(2620-8JF)	¥39,800	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶
	T.Pad360Cs(2620-8JF)	¥39,800	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶
	T.Pad365X(2625-3J9)	¥129,800	P120/8/810/10.4TFT(800)Ir/SBpro/95
	T.Pad370C(9545-QFD)	¥59,800	DX4(75)/4/520/10.3TFT(800)
	T.Pad380D(2635-2AJ)	¥159,800	P150/16/1.3G/12.1DSTN(800)/8xCD/SBpro
	T.Pad380D(2635-3AJ)	¥219,800	MMX150/16/2G/8xCD/12.1TFT(800)/SB
	T.Pad530Cs(2605-1FD)	¥74,800	DX(50)4/540/8.4DSTN/144M/DSP
	T.Pad530Cs(2605-7FK)	¥89,800	DX4(100)20/720/8.4DSTN/288M/DSP
	T.Pad535(2606-MF9)	¥119,800	P133/8/1.08G/288M/10.4"TFT(800)/SB
	T.Pad560(2640-FJE)	¥119,800	P133/8/1G/3.5x1/12.1TFT(800)
	T.Pad760LD(9547-J31)	¥89,800	P90/8M/810M/10.4TFTカラー/Win95Plus.Office
NEC	9801NS/R	¥24,800	486SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調/拡張B
	9801NS/T	¥19,800	386SL(20)1.6/FD/3.5'x1/8階調640
	9821La10/S8D	¥99,800	P(100)16/810/10.4"TFT(800)/PCM/W.E
	9821La13/S14	¥129,800	P133/16(EDO)/1.4G/10.4'TFT(800x600)W95
	9821Ls12/D10C	¥139,800	P120/32/1G/11xCD/336モ/12.1"DSTN/J.L
	9821Ls13/D10C2	¥159,800	P133/32/1G/11xCD/12.1'DSTN/33.6Kbps/J
	9821Lt/260	¥49,800	DX2(50)1.6/260/3.5'外x1
	9821Lt/540A(FDD無)	¥59,800	DX2(50)7.6M/540/Ir/9.5'TFT
	9821Na12/H10	¥139,800	P120/16/1G/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM
	9821Na12/S8	¥159,800	P(120)16/810/4xCD/12.1"TFT(800)/IR
	9821Ne3/3	¥59,800	DX2(50)8/350/Ir/10.1'TFT
	9821Nr12/D10	¥99,800	P120/16M(EDO)/1G/12.1'DSTN(800)
	9821Nr15/S10	¥159,800	P150/16/1G/10xCD/12.1'TFT(800)
	9821Nr15/S10(FDD無)	¥149,800	P150/16/1G/10xCD/12.1'TFT(800)
	MB12C/UDC1	¥84,800	MMX120/32/1.6G/6"STN(VGA)/PCM/一太郎
	MB12C/UDD1	¥89,800	MMX120/32/1.6G/6"STN(VGA)/PCM/W.E
SHARP	MN-5000C	¥119,800	P120/16/1G/CD/12.1'DSTN(SVGA)W.E
	PC-A360M	¥109,800	P120/48/1G/6xCD/11.3"TFT(SVGA)/Ir/288
	PC-W100	¥129,800	P133/16/1G/11.2'TFT(WIDE)/288M
SONY	PCG-713	¥189,800	MMX150/32/2.1G/14.5xCD/12.1TFT(800)/336M
	PCG-721	¥189,800	MMX166/32/2.1G/CD/336k/12.1DSTN(800)
SOTEC	J2SX133	¥39,800	486(33)8/120
	WinBook Trim133	¥89,800	P133/EDO16/1.2G/7.5"DFP
	WinBookBird133G	¥99,800	P133/16/1.35G/11.3"TFT
東芝	GR07505W	¥86,800	P75/8/520/PCMCIA/10.4'STNカラー/W3.1
	GR0908TW(GTR590)	¥99,800	P90/8EDO/810/11.3TFT(800)/Ir/SBpro互
	Libretto30CT(PA1236C9)	¥86,800	DX4(100)/8/500/6.1'TFT
	Libretto50CT(PA1237C9)	¥84,800	P75/16/800/6.2'TFT
	TECRA500CT/1.3(PA1221JW)	¥129,800	P120/16/1.3G/12.1"TFT(800)/288M
	サテライト200CS/810(PA1234S9)	¥109,800	P100/8/810/11.3"DSTN(800)/SBpro
	サテライト Pro420CDT/810(PA1225JD)	¥109,800	P100/8/810/6xCD/11.3'TFT(800)/SB/Ir
	サテライトPro430CDS/1.3(PA1230SA)	¥99,800	P120/16/1.35G/10xCD/11.3'DSTNカラー/W.E
	サテライト305CDS/2.1(PA1261SA)	¥179,800	MMX166/32/2.1G/16xCD/12.1DSTN(800)/W.E
	ポーテジェ620/1.3(PA1125JT)	¥89,800	P100/8/1.3/10.4TFT(800)/SB/Ir
■DTP			
COMPAQ	DeskPro XE560 M270W	¥19,800	P60/8/270 英語版
	DeskPro XL590M1050W/CDS	¥44,800	P90/16/1.05G/2xCD/W3.1
	DeskPro2513/2500CDS	¥39,800	P133/16/2.5G/8xCD
	DeskPro2620/2500CD	¥77,800	Pro200/16/2.5G/8xCD/NT
	DeskPro4513/1620 CDS	¥39,800	P133/16/1.6G/8xCD/W95
	DeskPro5100/5M720W-MX	¥32,800	P100/16/720/W3.1
	DeskPro5133/5M1080MX/CDS	¥49,800	P133/16/1.08G/4xCD/LAN
	DeskPro5150/4M2000ML-CD	¥54,800	P150/16/2.1G/CDx4/W95
	DeskPro6620/2150CDS	¥77,800	Pro200/32/2G/8xCD
	DeskProXE560 M525W	¥19,800	P60/8/525/Win3.1英語版
COMPAQ	ProLinea 5133/4M2000WL/CDS	¥59,800	P166/16M/2.1G/CDx4/Win95
	ProLinea5100/5M720W-MX	¥32,800	P100/16/720/Win3.1
	ProLinea5150/4(253902-294)	¥49,800	P150/16/2G/Mil2M/95or31
DEC	FR-A75JM-GB	¥54,800	P166/8/850/6xCD/W95
	FR832JA-WB	¥22,800	P90/16/540/W3.1
	FR844JA-WE	¥34,800	P100/16/540/2xCD
	FR955JA-WD	¥44,800	P133/16/1.G/4xCD
	FR965JA-WD	¥49,800	P133/16/1.2G/4xCD/W3.1
	FX5200	¥89,800	P200/16/1.2G/8xCD/W9
DELL	GXI5133L	¥47,800	P133/16/2.5G/8xCD/W95
	GXI5166L	¥54,800	P166/32/2G/8xCD/W95
	GXI5166M	¥59,800	P166/32/3G/8xCD/W95
	GXM5133	¥42,800	P133/16/1.6G/4xCD/W95
	GXM5166	¥49,800	P166/32/1.6G/8xCD/W95
	GXM5200	¥79,800	P200/32/2G/8xCD/W95
	GXMT5120	¥43,800	P120/16/1.6G/4xCD/W3.1
	GXPRO6200	¥77,800	Pro200/32/2.0G/8xCD/WinNT4.0
	OptiPlexGXM5120-CD	¥39,800	P(120)16/1G/8xCD/SB/LAN
	XM5120	¥37,800	P120/16/1G/4xCD/W3.1
	XM5133	¥79,800	P133/16/1G/4xCD/Win3.1
	XM590	¥24,800	P90/16/1G/3.5'FDD/W3.1
富士通	FMV512D5P4	¥37,800	P120/16/4xCD/W3.1(95附属)
	FMV513D5P3	¥44,800	P133/16/1G/4xCD/W3.1
	FMV513D5P4	¥44,800	P133/16/1.2G/CDx4/W95
	FMV515T4C5	¥54,800	P150/16/2.5G/6xCD/W95
	FMV620D7C7	¥79,800	Pro200/32/2.5G/CD
GATEWAY	P5-90	¥32,800	P90/8/540/2xCD
日立	5DM02-E82LA	¥39,800	P(133)16/1.2G/8xCD/W95
IBM	PC350(6587-JU4)	¥57,800	P166/16/1.6G/6xCD/10BASE-T/L96
	PC350(6587-JU5)	¥54,800	P166/16/1.6G/6xCD
	PC750(6883-J8P)	¥34,800	P100/8/850/4xCD
	PC750(6883-JF6)	¥39,800	P133/16/1.2G/4xCD/W95
	PC750(6883-JF7)	¥39,800	P133/16/1.2G/4xCD/W3.1
	PC750(6885-J0M)	¥32,800	P90/8M/720/2xCD
	PC750(6885-JGM)	¥34,800	P90/8/750/4xCD/W3.1
	PC750(6887-JS1)	¥49,800	P166/16/1.6G/6xCD/W3.1&WARP
	PC750(6887-JS4)	¥54,800	P(166)16/1.6G/6xCD
NEC	9801BA/U2	¥17,800	DX2(40)3.6/3.5'x2/640(16)
	9801BX2/U2	¥15,800	SX(25)1.6/3.5'x2/640(16)
	9801BX4/U2	¥24,800	DX2(66)1.6/キ8K/3.5'x2/1024(256)
	9821Ap2/U8W	¥29,800	DX2(66)5.6/340/3.5"x1/PCM.FM/Win3.1
	9821Bf/U8W	¥29,800	P60/7.6/340/FDx1
	9821Bp/U8W	¥27,800	DX2(66)5.6/340/3.5'FD
	9821C233/V	¥149,800	MMX233/32/4G/DVD/33.6k
	9821RA20/N30	¥99,800	Pro(200)32/3G/8xCD/NT4.0
	9821Xa12/K12	¥89,800	P120/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/win95
	9821Xa13/K16	¥79,800	P133/16/1.6G/4xCD/PCM/PCカードスロ/95
	9821Xa13/W12	¥94,800	P133/16/1.2G/6xCD/サウンド/LAN/MPEG/PCM
	9821Xa16/R16	¥99,800	P166/16/1.6/4xCD/PCM/PCカードスロ/95
	9821Xv13/W16	¥119,800	P(133)/16M(EDO)/1.6G/6xCD/PCM/MPEG
	9821Xv20/W30	¥139,800	P(200)/32M(EDO)/3G/8xCD/PCM/MPEG
東芝	PV3515CW(J-3100PV)	¥22,800	P75/8/515/4xCD/W3.1
UMAX	SuperMacS900	¥169,800	604e(225)64/1G/CD
■マルチ			
COMPAQ	Presario7170	¥59,800	P90/8/840/4xCD/144K/15CRT/Win31
	Presario9542	¥69,800	P100/16/840/CD
	PresarioCDS520	¥29,800	SX33/2xCD/14インチ内蔵
	PresarioCDTV528	¥39,800	DX2(66)8/420/4xCD/144M/TV
富士通	FMV5DS1A	¥59,800	P100/16/850/4xCD/15"CTR
	FMV5DSP53	¥77,700	P133/16/1G/4xCD/15"CRT
	FMVS21651	¥109,800	MMX166/32/2G/8xCD/336M/15CRT/J.L
	FMVS31673	¥119,800	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/17CRT/W.E
	FMVS42051	¥119,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/USB/56K/15CRT/J.W
	FMVS52053	¥129,800	MMX200/32/3.2G/24xCD/56K/15CRT/W.E
	FMVS52353	¥179,800	PⅡ233/32/3.2G/24xCD/56K/15"/W.E
GATEWAY	G6-200	¥157,800	Pro200/32/3.8G/8x/SB/17トリニトロン
IBM	Aptiva 2134-J31	¥84,840	P133/16/1.6G/6xCD/15"CRT
	Aptiva B97	¥149,800	MMX(200)32/4.2G/16xCD/336モ/17'/L
	Aptiva T81(2161-T81)	¥139,800	MMX166/32/3.2G/16xCD/15"CRT
	Aptiva T9E	¥159,800	MMX200/32/4.2G/16xCD/336モ/17'/L
	Aptiva(2134-J52)	¥88,888	P150/32/2G/8xCD/288M/15CRT/W.E
	Aptiva(2134-JDA)	¥99,000	P166/16/1.6G/15"
	Aptiva(2176-J35)	¥89,800	P133/16/1.6/6xCD
	Aptiva2140-L67	¥179,800	PⅡ266/32/6G/32xCD/56k/17CRT
	Aptiva2168-S4D	¥69,800	P120/16/1.6G/4xCD
	Aptiva2176-H55	¥119,800	P150/16/2G/6xCD/28.8kモデム
	Aptiva2176-H5F	¥124,800	P150/32/2.5G/8xCD/288モデム/17"
	Aptiva2176-H6E	¥119,800	P(166)32/2.5G/8xCD/288M.17"
	Aptiva2176-J33	¥108,000	P133/16/1.6G/6xCD/288M 15"
IBM	Aptiva785(2168-S65)	¥69,800	P150/16/1.6G/4xCD/288M/Mwave/17CRT
	Aptiva795(2168-S75)	¥79,800	P166/16/1.6G/4xCD/288モデム/MPEG/Mwave 17
NEC	9821Cr13/TA	¥99,800	P133/16/850/4x4連CD/10.4'TFT/Win95
	9821Ct16/FB	¥119,800	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/W.E
	9821Cx13/S5TA	¥94,800	P133/16/850/4xCD/144M/15"CRT
	9821V16/S5C2	¥89,800	P166/16/1.6G/6xCD/288モデム/15'CRT
	9821V166/S5D2	¥99,800	MMX166/32/2G/20xCD/3D/336M/15CRT/W.E
	VS16F/E5DA2	¥119,800	MMX166/32/2.1G/8xCD/56K/15CRT/W.E
	VS20C/S5CA1	¥129,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56モデム/15"CRT
	VS20C/S7DA1	¥139,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56K/17"CRT/W.E
東芝	BREZZA 5166MB PV1009JA	¥99,800	P166/16/2.1G/8xCD/288M/17"CRT
	INFINIA7200J2(PV1021JA)	¥158,000	MMX200/32/3G/DVD/17CRT/336M
UNISYS	AQUANTA DL	¥59,800	P100/16/1.2G/CD/15CRT
■LAP			
EPSON	PC-286LS/STD	¥3,980	
■モニタ			
COMPAQ	171FS	¥29,800	17'マルチスキャン1024x768 ピッチ:0.28mm
	491	¥19,800	17マルチスキャン
CANON	17"マルチ	¥29,800	
DELL	D1726T-LS	¥27,800	17"マルチ
GATEWAY	VIVITRON21	¥99,800	ダイヤモンドトロン/30〜96K/21インチ
IBM	5574-N15	¥19,800	15'フラットスクエア管/1280x1024/0.28mm/60-72KHz
	5574-N17	¥29,800	0.28mm.30K〜60Khz.1280x1024
三菱	RD15DII	¥17,800	15'マルチ.0.28.24〜.1024x.短残光.D-SuB15(2)
	SD5500C	¥17,800	15"マルチ
	XC-1498CII	¥4,980	14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト
MAG	MX17S	¥29,800	17'マルチ/0.25mm/640x480〜1280x1024/トリニトロン
NEC	17"マルチスキャン(N7832-31)	¥32,800	
	PC-KD1522	¥8,800	15'ノーマル.VGA/0.31ピッチ/640x400.480/D-SUB15
	PC-KD881	¥5,800	15'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト
	PC-KM151	¥17,800	15'マルチ/0.28ピッチ/1280x1024/D-SUB15
	PC-KM152	¥19,800	15'マルチスキャン.0.28mm.RGB15ピン.1024x768
	PC-KM153	¥17,800	
	PC-KM153R	¥19,800	15'マルチ/0.28mm/D-SUB15ピン.1024x768
	PC-KM171	¥29,800	17'マルチ/0.28mm/1024x768/98.DOS/V.Ma
	PC-KM172	¥29,800	
	PC-KM173	¥29,800	17' MultiScan
	PC-TM151	¥24,800	15"マルチスキャン.0.28mm.TVチューナ付 Mac.Dos/v.98
	PC-TV354	¥13,800	15'ノーマル/TV/0.39mm/D-SUB15·21P
SONY	CPD-17SF7	¥37,200	17'マルチ
	CPD-17SF8	¥39,800	
	KX-14HD1	¥9,980	14'カラー
■プリンタ			
CANON	BJ-330J	¥16,800	
	BJC-210J	¥7,980	バブルジェットカラー.A4.オートシートフィーダー.Win専用
	BJC-240J	¥11,800	BJカラー.A4.ハガキ.オートシートフィーダー360x360
	BJC-250J	¥14,980	
	BJC-400J	¥9,980	バブルジェットカラー.A4.オートシートフィーダー
	BJC-420J	¥17,800	BJカラー.A4.ハガキ.オートシートフィーダー720x360
	BJC-430J	¥17,800	インクジェット
	BJC-455J	¥24,800	バブルジェットカラー.A4.オートシートフィーダー
	BJC-600S	¥11,800	
	BJC-610JW	¥27,800	カラー/バブルジェット/A4/オートシートフィーダー
	BJC-620JW	¥29,800	カラーA4.リアル720dpi
	BJC-880J	¥24,800	カラー/バブルジェット/オートシートフィーダー
H.P.	DESKJET850C	¥19,800	インクジェットカラー
	Desk Writer 550C	¥9,980	
	DeskWriter600	¥14,800	JET
■スキャナ			
CANON	CanoScan 300S	¥14,800	ペーパースキャナ
EPSON	GT-6500	¥17,800	フラットヘッド型
	GT-8500WIN	¥29,800	400dpiフラットヘッド
NEOS	NS-801CL-01C	¥3,980	デジタル800dpiハンディスキャナ.98用ボード付
■FD			
ADTEC	IT-5FS	¥880	5"外付
バルク	3.5"FD	¥3,980	
ロジテック	LFD-591F	¥3,980	5'外付FDD
NEC	FD1155D(旧)	¥1,980	
東芝	3.5"FDD	¥1,980	ダイナブックSS用外付3.5"FDDドライブ.ケーブル無
■TA			
アルファデータ	UTA-128/DSU	¥24,800	
AIWA	TM-B1280	¥24,800	DSU内蔵/128K対応
日立	NB-64MA	¥7,980	ISDN ターミナルアダプタ
OKI	PCLINK TA2A/DSU	¥13,800	DSU内蔵TA TELx2 TEx1
■HDD			
ELECOM	EN-125	¥3,980	98ノート用125MHDD
ICM	INTER-120B	¥2,980	
	INTER-240B	¥3,980	
	INTER-270BN	¥3,980	9801BX2用270M HDD
ICM	NX-500	¥10,800	98ノート用500MHDD
加賀電子	IP4000M	¥34,800	4G 外付
ロジテック	LHD-M4000HS2	¥34,800	4G 外付
	LHD-NS700	¥9,980	
緑電子	A-200	¥11,800	
	EA240	¥3,980	
NEC	PC-9801B-37	¥2,980	
	PC-HD340N	¥5,980	98ノート用340MB
	PC-HD540E2	¥7,980	
N.B.	SUN用420MHDD	¥9,980	
バルク	2.5"IDE810M	¥19,800	
	3.5"EDIE1GB	¥13,800	
	3.5"EIDE 850M	¥10,800	
	3.5"IDE340M	¥3,980	
	3.5"SCSI 535M	¥7,480	
	3.5"SCSI IGB	¥11,800	
	3.5EIDE1.6G	¥14,800	
	3.5IDE340M	¥4,980	
	3.5IDE425M	¥5,980	
	3.5IDE540M	¥6,980	
■MO			
ロジテック	LMO450H	¥23,800	3.5"128MB又は230MB(メディアあたり)
	LMO480H	¥27,800	3.5"x128MB 230MBオーバライトタイプ
MELCO	MOS-E230NS	¥24,800	98用230M外付けMOドライブ
NEC	PC-OD102	¥3,980	5.25インチMO
VST	HANDY MO203 KiLOTON	¥34,800	PB3400用内臓230MB
■ODP			
MELCO	HDX-32A-C	¥1,980	
	HSP-16E-A	¥9,980	CPUマクセラレータ
モトローラ	PC604e(150)	¥9,980	
SUN	SparcCPUモジュール	¥9,980	
	superSPARC	¥9,980	
	superSPARCⅡ	¥19,800	
XLR8	PowerEdge604e/225	¥89,800	
■PCカード			
松下	LF-UC15	¥2,980	CD/PD(LF-1500)用I/Fカード
NEC	PC-9801n-J02	¥3,980	B4680インタフェースカードT(9800シリーズのICカードで)
NTT	モバイルデータカード96P1	¥4,980	携帯電話接続カード
■SCSI			
アダプテック	AHA-1542CF	¥2,980	
Computer	ATB-98	¥980	ジョイスティックI/F
EPSON	HCMK-C2X	¥2,980	
MELCO	IFC-UC	¥2,980	PCMCIA UltraSCSI I/F
東芝	PC-PB303	¥1,980	J3100用ボード
TEXA	NEP-14T	¥8,800	
■Cバスカード			
バルク	ML2804S	¥1,980	CバスSCSIカード
EPSON	NRIFPC	¥1,980	Cバスプリンタカード
	Parallel I/F(Bord)	¥1,980	PC-98/EPSON-PC
ICM	SG540DB	¥6,980	514MBSCSI専用
NEC	PC-9801-81	¥1,980	9801用高速回線アダプタ
サンワサプライ	JY-IF98	¥1,980	ジョイスティックボード
■M/B			
IBM	Aptiva500シリーズ用(95G9496)	¥3,980	DX2.4/GD5430
■デジカメ			
富士フィルム	DS-300	¥129,800	140万画素
緑電子	CAM-02	¥8,980	パラレル接続、8万画素
■ビデオカード			
ATI	XCLAIM-GA	¥7,980	
I/Oデータ	GA-PG3DX/PCI	¥5,980	PCIバス グラフィックアクセラレータ
インタウェア	ビデオ入力カード	¥9,980	
カノープス	PowerWindowT64VMP	¥9,800	PCIスロットバス用ウィンドウアクセラレータ
MELCO	WGP-VG4S	¥2,980	98.DOS/V用 3Dウィンドウアクセラレータ
■モデム			
OMRON	ME1414B	¥9,980	144FAXモデム
	ME2814B	¥4,980	28.8Kbpsモデム
	ME3314C	¥9,980	33.6Kbpsモデム(PCMCIA)
TDK	DF2814BX	¥15,800	
	DF3314B	¥9,980	PCMCIA 33.6K DATA/FAX
■メモリ			
バルク	72Pin EDO 16M ECC対応	¥5,980	
	72p.8M.60.N	¥1,980	
	72p.8M.70.N	¥2,980	
	72pin.16M.60.EDO	¥5,980	72pin.16MB.60ns.EDO
	72pin.16M.60n.N	¥3,480	72pin.16MB.60ns.ノンパリ
	72pin.16M.60n.P	¥4,980	
	72pin.16M.70.N	¥3,280	72pin.16MB.70ns.ノンパリ
	72pin.2M(98用61互換SIMM)	¥980	9801-61互換 2MB SIMM

掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度ご来店下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は6/22現在のものです。

ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp

ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233

ー ottoのFAX情報サービス ー
03-5256-5231
FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

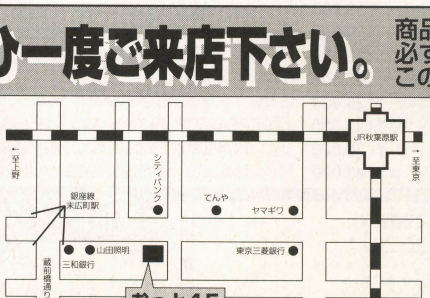
TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX0990-51-4141

夏のボーナス一括払いOK!!

分割払い大歓迎!!
3回〜60回払いまで自由に選べます。
お客様のご予算に合わせてお気軽にご利用下さい。

■各種クレジットカードのご利用OK!!

UC MasterCard VISA Nippon Shinpan C



東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
●営業時間 月〜金 11:00〜19:00 ●定休日 毎週木曜
土・日・祝 11:00〜18:30

中古パソコン専門爆安ショップ!!

otto
コンピューターのおっと
秋葉原1号店

TEL 03-3256-1118
FAX 03-3256-1138

超優良中古パソコン店!

PC NET

イヨッ!まってました!

夏のボーナスフェア 第2弾

◆下取り・買取り致します◆

法人向けの買取りサポートシステム
梱包用品(箱・パッキン)ない方でもOK!

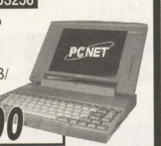
デスクトップから周辺機器まで

98.MAC.DOS/Vを中心に
豊富な品揃え(常時3,000台)

大特価大放出!!

PC-9821NE3/3
(16MB増設済)
注文No.U3256

10.1インチTFTだから見やすい。もちろんWindows自在!
(486DX2/50MHz/23.6MB/350HD/10.1TFTカラー)



大特価 ¥59,800

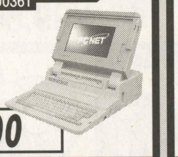
PC-9821XS/C8
(22MB増設済)
注文No.U2416

手軽な価格で手軽に使える!
(486DX2/66MHz/28MB/340HD/CD(2)/PCM)

大特価 ¥32,000

PC-9801T/F5
注文No.U0361

まだまだ「イケテル」カラー ラップトップ!
(386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFTカラー)



大特価 ¥19,800

PC-9801NA/40
注文No.U3030

ビギナーのあなたにとりあえず!
(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/モノクロ)

大特価 ¥29,800

★★★ 近日入荷予定!! ★★★

DynaBookGT 4xxシリーズ(東芝)
PC-9821NDクラス(NEC)
DeskPro 486DX4クラス(COMPAQ)
Think Pad486クラス(IBM)
DeskPro Pentium100クラス(COMPAQ)
マルチシンクディスレイ
Armada Pentiumクラス(COMPAQ)

※都合により入荷できない商品もあります。詳しくはお問い合わせください。

Win3.1モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

注文No. 98(デスクトップ)

(3.5インチ)

U0227 PC-9801DA/U2(386(20)/1.6MB/FM/3.5×2)………… ¥9,800
U2240 PC-9801FX/U2(2MB増設)(386SX(12)/3.6MB/FM)…… ¥6,800
U0203 PC-9801FX/U5(386SX(12)/1.6MB/40HD/FM)……… ¥9,800
U0210 PC-9801FA/U2(486SX(16)/1.6MB/FM)…………… ¥15,800
U0218 PC-9801FA/U5(486SX(16)/1.6MB/40HD/FM)……… ¥18,800
U0201 PC-9801FA/U7(486SX(16)/1.6MB/100HD/FM)…… ¥22,800
U0250 PC-9801BX/U2(486SX(20)/1.6MB/3.5×2)………… ¥14,800
U0233 PC-9801BX/U6(486SX(20)/3.6MB/80HD)………… ¥16,800
U0237 PC-9801BX4/U2(486DX2(66)/2MB/アクセラレータ)……… ¥25,800
U0246 PC-9801BA/U2(486DX2(40)/1.6MB)…………… ¥19,800
U0286 PC-9801BA/U6(486DX2(40)/3.6MB/80HD/3.5×1)… ¥22,800
U0639 PC-9821BP/U7(486DX2(66)/5.6MB/170HD)……… ¥24,800
U0638 PC-9821BF/U8(Pen(60)/7.6MB/340HD)………… ¥33,800
U2241 PC-9821ES/340W(486DX2(50)/5.6MB/340HD/本体のみ)¥23,000
U2088 PC-9821AE/U2(486SX(25)/1.6MB/FM/PCM/3.5×2)‥ ¥19,800
U0241 PC-9821AS/U2(486DX(33)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)‥ ¥21,800
U0240 PC-9821AS/U8(486DX(33)/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1) ¥28,800
U2359 PC-9821AS2/U8(486DX(33)/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)¥30,800
U0260 PC-9821AP/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2) ¥26,800
U2089 PC-9821AP/U7(486DX(66)/3.6MB/120HD/FM/PCM) ¥28,800
U0261 PC-9821AP/U9(486DX2(66)/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1) ¥42,800
U2394 PC-9821AP2/U2(486DX2(66)/15.6MB/240HD/FM/PCM) ¥33,800
U2031 PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM)¥32,000
U2005 PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1+5×1/340HD/FM/PCM/5増設) ¥33,000
U0415 PC-9821AP2/C9(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/510HD/CD/FM/PCM) ¥44,800
U0636 PC-9821XS/U7(486DX2(66)/5.6MB/210HD/PCM)…… ¥26,000
U0683 PC-9821XS/C8(486DX2(66)/5.6MB/340HD/CD/PCM) ¥27,800
U2416 PC-9821XS/C8(486DX2(66)/28MB/340HD/CD4/PCM) ¥32,000
U2290 PC-9821XE10/S15(486DX4(100)/8MB/3.5×1/420HD/CD4/PCM/15CRT/CRT付) ¥49,800
C0069 PC-9821V20/S5D3(Pen(200)/32MB/2GHD/CD8/33.6Kモデム/本体のみ) ¥123,000
C0086 PC-9821V20/M7D3(Pen(200)/32MB/3GHD/CD8/33.6kモデム/本体のみ) ¥130,000
U0213 PC-9801CS5(386SX(16)/1.6MB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型) ¥9,900
U2003 PC-9821/modelS2(386(20)/3.6MB/40HD/3.5×2/CD/15CRT/CRT付) ¥19,800
U2028 PC-9821XA/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD2/PCM)… ¥57,800
SH056 PC-9821XA9/C4(Pen(90)/8MB/420HD/CD4/PCM)… ¥56,800
SH057 PC-9821XA9/C8(Pen(90)/8MB/850HD/CD4/PCM)… ¥59,800
L0015 PC-9821XA12/K8(Pen(120)/16MB/850HD/CD4/PCM) ¥82,800
SH055 PC-9821XA13/W12(Pen(133)/32MB/1.2G/CD6/PCM/100TX/16MB増設) ¥92,800
C0094 PC-9821XC16/S5A3(Pen(166)/32MB/1.6G/CD8/100TX/本体のみ) ¥120,000
U2419 PC-9821XC16/M7B3(Pen(166)/32MB/2GHD/CD8/Word・Excel/本体のみ)<新品> ¥133,000
L0118 PC-9821XT13/C12(Pen(133)/32MB/1.2GHD/PCM/CD4/タワー型) ¥138,000
U2410 PC-9821F166/D20(MP(166)/32KB/2GHD/CD16/PCM/100TX/13.6D-STN)<新品> ¥143,000

U2237 SV-98/1N1(486DX2(66)/14MB/500HD×2/サーバー機) ¥39,000
U2377 PC-486SUST(エプソン)(486SX(25)/1.6MB)………… ¥12,800
U9189 PC-486HX3(エプソン)(486DX2(66)/11.6MB/200HD/3.5×2/5×1) ¥26,800
U2361 PC-486HX3(エプソン)(486DX2(66MHZ)/16MB/520HD) ¥29,800
C0004 N5250-01(N5200シリーズ:40HD/3.5×1)……………… ¥8,000

(5インチ)

U0112 PC-9801FA7(486SX(16)/1.6MB/100HD/FM)……… ¥18,800
U0144 PC-9801BX/M2(486SX(20)/1.6MB/5×2)………… ¥12,800
U0133 PC-9821AS/M2(486SX(33)/3.6MB/FM/PCM)…… ¥20,800
L0111 PC-9821AS/M2(486SX(33)/3.6MB/FM/PCM)…… ¥20,800

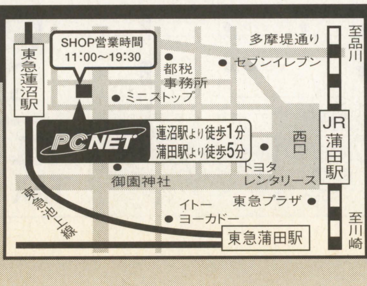
注文No. 98(ノート・ラップトップ)

U0311 PC-9801NS/E(386SX(16)/640KB/モノクロ)…………… ¥15,800
U0319 PC-9801NS/T(386SX(20)/640KB/モノクロ)…………… ¥19,800
U0324 PC-9801NS/T40(386SX(20)/640KB/40HD/モノクロ)…… ¥22,800
U0358 PC-9801NS/L(386SX(20)/640KB/モノクロ)…………… ¥19,800
U0301 PC-9801NS/R(486SXJ(16)/640KB/モノクロ)………… ¥29,800
U0318 PC-9801NS/R40(486SXJ(16)/640KB/40HD/モノクロ)…… ¥32,800
U0334 PC-9801NS/R120(486SXJ(16)/640KB/120HD/モノクロ) ¥35,800
U0365 PC-9801NS/A(486SX(33)/1.6MB/モノクロ)…………… ¥29,800
U3032 PC-9801NS/A120(486SX(33)/3.6MB/120HD/モノクロ)… ¥35,800
U0356 PC-9801NA(486SX(20)/2.6MB/モノクロ)……………… ¥27,000
U3030 PC-9801NA/40(486SX(20)/2.6MB/40HD/モノクロ)…… ¥29,800
U0312 PC-9801NC(386SX(20)/2.6MB/TFT)……………… ¥29,800
U3059 PC-9821ND(486SX(33)/1.6MB/9.5D-STN)………… ¥38,000
U3047 PC-9821ND/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5D-STN) ¥42,800
U0366 PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)…………… ¥41,800
U0304 PC-9821NE/120(486SX(33)/5.6MB/120HD/9.5TFT) ¥44,800
U3105 PC-9821NE/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT) ¥48,800
U0333 PC-9821NE2(486SX(33)/1.6MB/9.5TFT)………… ¥42,800
U3097 PC-9821NE2/340W(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT) ¥49,800
U3165 PC-9821NE2/340(プレート)(486SX(33)/13.6MB/340HD/プレート/9.5TFT) ¥51,800
U3165 PC-9821NE2/340(フック)(486SX(33)/13.6MB/340HD/プレート&フック/9.5TFT) ¥46,800
U0345 PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/10.1TFT)… ¥56,800
U3256 PC-9821NE3/3(23.6MB)(486DX2(50)/23.6MB/350HD/16MB増設/10.1TFT) ¥59,800
U3136 PC-9821NS/340(486DX2(50)/5.6MB/340HD/9.5TFT) ¥59,800
U3187 PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT) ¥61,800
U3260 PC-9821NP/540(486DX4(75)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT) ¥64,000
U3259 PC-9821LT/540A(486DX2(50)/11.6MB/540HD/サブノート/9.5TFT) ¥66,800
U3155 PC-9821LT2/3A(486DX2(50)/8MB/350HD/サブノート/TFT)¥63,000
U3135 PC-9821LT2/7A(486DX2(50)/8MB/720HD/サブノート/TFT)¥69,800
U3269 PC-9821NB7/5(Pen(75)/8MB/540HD/PCM/TFT)…… ¥86,000
U3244 PC-9821NA7/H5(Pen(75)/8MB/540HD/PCM/10.4TFT) ¥89,000
U3263 PC-9821NA7/H3(Pen(75)/8MB/340HD/PCM/10.4TFT) ¥85,000
A0060 PC-9821NA12/H10(Pen(120)/16MB/1GHD/CD4/PCM/12.1TFT) ¥128,000
SH081 PC-9821NR13/D10A(Pen(133)/32MB/1GHD/CD8/PCM/D-STN) ¥138,000
U3082 PC-386NOTE AR2(エプソン)(386SX(16)/1.6MB/モノクロ) ¥19,800
U3206 PC-486NOTE ASC2(エプソン)(486SX(25)/9.6MB/250HD/9.5TFT) ¥42,000

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

注文No. DOS/V/MAC(デスクトップ)

U2341 PC466D2LP+(DEC)(486DX2(66)/16MB/340HD/付属品欠) ¥16,800
U0277 PC466D2LPV(DEC)(486DX2(66)/16MB/234HD/付属品欠) ¥15,800
L0075 Aptiva520(2144-68J)(IBM)(486DX4(100)/8MB/540HD/CRT/15CRT付)¥25,800
U3154 PC Streem(5538-VWD)(IBM)(486DX4(75)/8MB/340HD/卓上タイプ液晶カラー/マニュアル欠/11.3D-STN) ¥39,800
U2397 PC330(6577-JB5)(IBM)(Pen(133)/32MB/1.6HD/CD6/3.5×1/付属品欠) ¥49,800
SH078 PC350(6587-JP6)(IBM)(Pen(200)/32MB/1.6GHD/CD6/3.5×1/付属品付)¥79,800
SH079 PC350(6587-JU5)(IBM)(Pen(166)/16MB/1.6GHD/CD6/3.5×1/付属品付) ¥64,800
U2414 PC720(6860-J4G)(IBM)(486DX4(100)/24MB/720HD/3.5×1/付属品欠) ¥29,800
SH087 PC750(6883-JF6)(IBM)(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD/Win95/付属品付) ¥49,800
U2390 PS/55(5530-V28)(IBM)(486SLC2(40)/3MB/76HD/付属品欠) ¥9,800
U2409 PS/55(5551-N0A)(IBM)(486DX2(50)/28MB/300HD/付属品欠) ¥19,800
U2243 PS/V(2410-NYB)2nd(IBM)(486DX2(66)/16MB/170HD/付属品欠) ¥12,800
U2096 PS/V Entry(2406-WWB)(IBM)(486SX(33)/7.6MB/170HD/3.5×1/付属品欠) ¥10,000
U2015 PS/V Master(2411-NPW)(IBM)(486DX2(66)/8MB/340HD/3.5×1/付属品欠) ¥14,800
U2349 PS/V Vision(2408-WMB)(IBM)(Pen(133相当)/16MB/540HD/CD/PCM/14CRT(1024×768)/一体型/付属品欠) ¥49,800
U2269 DESKPRO 4/25-1S(COMPAQ)(486SX(20)/16MB/120HD/付属品欠) ¥10,800
U2174 DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro(150)/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351/付属品欠) ¥79,800
U2029 DESKPRO 4/66I(COMPAQ)(486DX2(66)/8MB/340HD/付属品欠) ¥14,800
U2228 PRESARIO 433(COMPAQ)(486SX(33)/8MB/210MB/13CRT/付属品欠) ¥15,800
U2299 PROLINEA 4/33(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/120HD/付属品欠) ¥9,000
U2295 PROLINEA 4/33S(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/200HD/付属品欠) ¥9,500
U2098 PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/120HD/3.5×1/付属品欠) ¥10,800
U2403 PROLINEA MT4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/210HD/3.5×1/付属品欠)¥12,800
U2404 PROLINEA MT4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/420HD/3.5×1/付属品欠)¥15,800
U2405 PROLINEA 4/100(COMPAQ)(486DX4(100)/8MB/420HD/付属品欠) ¥16,800
U2401 PROLINEA 4/100(COMPAQ)(486DX4(100)/12MB/420HD/付属品欠)¥17,800
U2332 OPTIPLEX XL575(DELL)(Pen(75)/16MB/340HD/CD/付属品欠) ¥27,000
U2281 FMV-433D-F(富士通)(486DX(33)/20MB/340HD/付属品欠) ¥16,800
U2284 FMV-433D-F(富士通)(486DX(33)/20MB/340HD/付属品欠) ¥16,800
U2310 FMV-433SD2E(富士通)(486SX(33)/4MB/340HD/付属品欠) ¥12,800
U2313 FMV-450SD3C(富士通)(486DX2(50)/16MB/270HD/付属品欠) ¥16,800
U2351 FMV-466D-C1(富士通)(486DX2(66)/12MB/170HD/付属品欠) ¥16,800
U2311 FMV-466D-E1(富士通)(486DX2(66)/4MB/340HD/付属品欠) ¥16,800
U2285 FMV-466D-F(富士通)(486DX2(66)/11MB/340HD/付属品欠) ¥18,800
U2370 FMV-466D3S1(富士通)(486DX2(66)/8MB/400HD/CD/付属品欠)¥22,000
U2314 FMV-499D3G(富士通)(486DX4(100)/24MB/500HD/3.5×1/付属品欠)¥29,800
SH058 FMV-5100D4LC(富士通)(Pen(100)/8MB/810HD/CD4/SB16/W31/付属品付) ¥42,000
U2321 FMV-590DEJ(富士通)(Pen(90)/16MB/730HD/マニュアル欠/本体のみ) ¥39,800
U2386 FMV-5DSE253(富士通)(Pen(133)/16MB/1.2GB/CD6/本体のみ) ¥68,000
U2417 ONES(5313-ZB)(沖電気)(Pen(133)/16MB/2.5G/CD6/28kモデム/15CRT/一体型) ¥84,800
U2352 PV3000/575-051SW(東芝)(Pen(75)/8MB/540HD/付属品欠) ¥29,800
U3272 DynaBook FV4332CW(東芝)(486SX(33)/8MB/260HD/9.5D-STN) ¥38,000
U9118 MAC LCⅡ(Apple)(68030(16)/8MB/39HD/付属品欠)…… ¥6,000
U9215 MAC LCⅢ(Apple)(68030(25)/12MB/160HD/付属品欠) ¥9,800
U9074 MACⅡFX(Apple)(68030(40)/FPU/8M/1GHD/付属品欠) ¥23,800
U9216 MACⅡVX(Apple)(68030(32)/FPU/20MB/130HD/付属品欠) ¥15,800
U9063 MACⅡVX(Apple)(68030(32)/FPU/20MB/230HD/付属品欠) ¥17,800
U9188 MACⅡVX(Apple)(68030(32)/FPU/20MB/405HD/付属品欠) ¥19,800
U9200 MACⅡVX(Apple)(68030(32)/FPU/20MB/500HD/付属品欠) ¥21,800
U9123 MACⅡSI(Apple)(68030(20)/9MB/78HD/付属品欠)…… ¥14,000
U9155 MACⅡSI(Apple)(68030(20)/17MB/240HD/付属品欠)… ¥16,000
U9071 CENTRIS 610(Apple)(68LC040(20)/45MB/230HD/付属品欠)‥ ¥23,800
U9182 CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/230HD/付属品欠) ¥20,800
U9197 CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/16MB/160HD/付属品欠) ¥19,800
U9183 CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/16MB/230HD/付属品欠) ¥22,800
U9217 CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/32MB/486HD/付属品欠) ¥26,800
U9218 LC475(Apple)(68LC040(25)/4MB/160HD/付属品欠)…… ¥18,000
U9180 LC475(Apple)(68LC040(25)/12MB/154HD/付属品欠)… ¥20,800
U9167 LC630(Apple)(68LC040(33)/8MB/260HD/CD/付属品欠) ¥19,800



店内大改装! 選べる比べる商品在庫50%UP!
秋葉原から京浜東北線で21分

PC NET ピーシーネット
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00～19:30
通販営業時間/月～金9:30～19:00
土・日・祝日11:00～19:30

大反響! ホームページ

http://www.prins.co.jp/

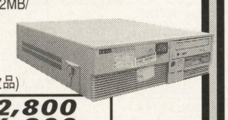
中古
・捜しやすい検索機能豊富
・商品画像付き
・リアルタイムな機種情報
・最新の価格でGET!

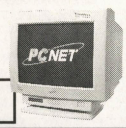
ショップでも大好評のジャンクコーナーが通販にも拡大!

ジャンク品とは
一部の機能が壊れ、メーカー修理では高額な商品で、その中の一部が他の商品に使える可能性がある物。
(返品・キャンセル等が一切できない物)

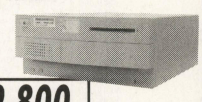
価格帯は486ノートで、¥3,000〜¥8,000 前後と掘り出し物が格安で手に入る!
現在の在庫に関しては、電話でお問い合わせください。

大特価大放出!!

CELEBRIS GL-5133 / CELEBRIS GL-5100 (DEC)
注文No.U2429 注文No.U2422
(Pentium/133MHz/32MB/1.2G/CD (4倍速)/マニュアル欠品)
(Pentium/100MHz/32MB/850HD/CD (4倍速)/マニュアル欠品)

大特価 ¥42,800 ¥36,800

15インチマルチシンクディスプレイ各種
型番にてご注文下さい
15インチマルチディスプレイ:1024×768max
MF-8615 (飯山電機)
ERGO Vision151 (TAXAN)
PCXBV-PC (DEC)


大特価 ¥13,800

CENTRIS 650 (Apple)
注文No.U9197
Ethernetポート搭載!
(68040/25MHz/16MB/160HD/マニュアル欠品)

大特価 ¥19,800

LC630 (Apple)
注文No.U9157
まずはマック。次もマック。絶対マック!
(68LC040/33MHz/16MB/350HD/マニュアル欠品)

大特価 ¥23,800

注文No.	品名	価格
U9143	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/256HD/付属品欠)	¥21,800
U9157	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/350HD/付属品欠)	¥23,800
U9212	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/340HD/CD2/付属品欠)	¥24,800
U9160	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/350HD/CD2/付属品欠)	¥26,800
U9161	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/255HD/付属品欠)	¥23,800
U9211	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/1GHD/CD2/付属品)	¥28,800
U9126	QUADRA 610(Apple)(68040(25)/20MB/230HD/付属品欠)	¥17,800
U9208	QUADRA 800(Apple)(68040(33)/40MB/485HD/CD2/付属品欠)	¥49,800
U9148	Performa 5220(Apple)(PPC603(75)/32MB/800MB/15CRT/一体型/付属品欠)	¥118,000
U9203	Power Mac 6100/60(Apple)(PPC601(60)/16MB/250HD/CD2/付属品欠)	¥39,800
U9202	Power Mac 6300/120(Apple)(PPC603e(120)/16MB/1.2GHD/CD4/付属品欠)	¥79,800
SH016	NWS-4000(ソニー)(R(133)/64MB/2MBVRAM/1.5GHD/マニュアル・OS・KB欠品/動作保証無/WS(ジャンク扱い))	¥7,800
SH003	NWS-5000X7(ソニー)(R4400SC(150)/64MB/2.1GHD/21CRT付/ワークステーション)	¥39,800

DOS/V/MAC (ノート・ラップトップ)

注文No.	品名	価格
U3222	PC-3010-CU54A3(日立)(486DX2(40)/15MB/340HD/9D-STN)	¥39,800
U3185	PC-5ND02-C84LA (FLORA)(日立)(Pen(100)/16MB/810HD/CD6/10-T/11.3D-STN)	¥123,000
U3332	PC-5ND02-C84LA (FLORA)(日立)(Pen(100)/16MB/810HD/CD6/10-T/11.3D-STN)	¥123,000
U3086	PS/55note(5523-S04)(IBM)(386SX(12)/2MB/40HD/モノクロ)	¥9,800
U3240	ThinkPad 330CS(5523-JBB)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/170HD/マニュアル欠品/9.5D-STN)	¥25,800
U3240	ThinkPad 330CS(5523-JBB)(IBM)(486SLC2(50)/12MB/170HD/マニュアル欠/9.5D-STN)	¥27,800
U3250	ThinkPad 755CS(9545-2JE)(IBM)(486SL(33)/12MB/343HD/10.4D-STN)	¥33,800
U3253	ThinkPad 750C(9545-3JE)(IBM)(486SL(33)/8MB/330HD/10.4D-STN)	¥31,800
U3254	ThinkPad 750C(9545-3J8)(IBM)(486SL(33)/12MB/281HD/10.4D-STN)	¥32,800
U3247	Versa6050MH(PB-NEC)(MMXPen(150)/16MB/2GHD/CD10/12.1TFT)	¥168,000
U3209	CONTURA 400C(COMPAQ)(486DX2(40)/12MB/240HD/9.5TFT)	¥49,800
SH075	ARMADA 4120(COMPAQ)(Pen(120)/16MB/810HD/SVGA/11.3D-STN)	¥91,800
U3159	FMV-433N/T2(富士通)(486SX(33)/4MB/170HD/プレート付/TFT)	¥27,800
SH088	FMV-52NA2J5(富士通)(Pen(120)/16MB/810HD/CD6/SVGA/Win95/TFT)	¥135,000
U3098	DynaBook V486E(東芝)(486SX(25MHZ)/8MB/80HD/モノクロ)	¥19,800
SH048	DynaBook GR0908SW(東芝)(Pen(90)/16MB/810HD/12.1D-STN)	¥79,000
U3232	CF-V21P(パナソニック)(486DX2(50)/8MB/430HD/D-STN)	¥39,800
U3193	J-NOTE(ARIMA)(486DX2(66)/16MB/240HD/9.5TFT/付属品欠)	¥34,800
SH086	Power Book 1400Cs(Apple)(PPC603e(117)/32MB/1GHD/CD6/11.3FSTNカラー)	¥168,000

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm/98用)	¥7,800
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm/98用)	¥7,500
U0412	PC-KD1522(15カラー:640×480max/0.31mm/VGA対応)	¥7,900
U4192	PC-D151(15マルチ:1120×768max)	¥17,800
D0136	JC-1574VM(15マルチ:1120×768max)〈超美品〉	¥23,800
U4022	PC-KM151(15マルチ:1024×768max)	¥17,800
U0416	PC-KM152(15マルチ:1024×768max)	¥18,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)	¥19,800
D0117	PC-KM155(15マルチ:1280×1024max/0.25mm)	¥27,800
U4014	PC-KM171(17マルチ:1280×1024max)	¥25,800
U4053	PC-KM172(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U0193	PC-KM173(17マルチ:1280×1024max)	¥34,800
D0094	PC-KM173R(17マルチ:1280×1024max)	¥36,800
D0116	PC-KM173R2(17マルチ:1280×1024max)	¥37,800
U4251	D17B1(17マルチ:1280×1024max)〈新品〉	¥45,000
U0454	M1212(Apple)(13カラー)	¥9,800
U0453	M1297(Apple)(13カラー)	¥9,800
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥18,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥21,000
U4209	M4436(Apple)(17マルチ)	¥36,000
U4213	M2494(Apple)(17マルチ)	¥36,000
U4066	M3502(Apple)(21マルチ:MAC用)	¥56,000
U4179	MODEL 444(COMPAQ)(14マルチ)	¥9,800
U4180	MODEL 420K(COMPAQ)(14マルチ)	¥9,800
U4188	MODEL 461-P(COMPAQ)(14マルチ)	¥9,800
U4245	MODEL 490(COMPAQ)(17マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4178	MODEL 621(COMPAQ)(17マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4183	D-1526TX-HS(DELL)(14マルチ:1024×768)	¥9,800
U4186	9527-002(IBM)(17マルチ:1024×768max/0.28mm)	¥26,800
U4160	FLEXSCAN F557(NANAO)(17マルチ:1024×768max)	¥33,800
U4162	FLEXSCAN E57T(NANAO)(17マルチ:1280×1024max/0.25mm)	¥33,800
U4238	FMV-DP84Y3(富士通)(15マルチ:1024×768max)	¥19,800
U4174	FMVCRT17(富士通)(17マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥29,800
U4226	RD-15G(三菱)(15マルチ:1024×768max)	¥21,800
U4246	MF-8515E(飯山電機)(15マルチ:800×600max)	¥11,800
U0470	MF-8615(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥13,800
U0471	MF-8615A(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥15,800
U0483	MF-8615B(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥15,800
U0458	MF-5517AJ(飯山電機)(17マルチ:640×480max(VGA))	¥19,800
SH059	MF-8517(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥29,800
U4084	MF-8617(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)	¥24,800
U4244	TC1664(AltMedia)(15マルチ:800×600max)	¥11,800
U4247	TCX-D1732(パナソニック)(17マルチ:1024×768max/2列15pin)	¥24,800

プリンタ

注文No.	品名	価格
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥11,000
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥13,800
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥17,800
U5014	PC-PR201/65(136桁シリアル:漢字65字/秒/カラー対応)	¥17,800
U0510	PC-PR201/65A(136桁シリアル:漢字65字/秒/カラー対応)	¥19,800
U0501	PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥23,800
U0537	PC-PR201/80LA(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥28,800
U0462	PC-PR201/87LA(136桁シリアル:漢字87字/秒/カラー対応)	¥35,800
U0533	PC-PR700J(136桁シリアル:漢字80字/秒/水平プリンタ)	¥42,000
U0534	PC-PR700X(136桁シリアル:漢字80字/秒/水平プリンタ)	¥39,800
U0521	PC-PR2000/4W(レーザー:A3対応/WPS対応)	¥32,000
U5116	PC-PR2200NW(レーザー:A3対応/100dpi相当/Win用)	¥42,000
U0559	LaserWriter2 NTX(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥9,800
U5114	BJC-210J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/Win用)	¥9,800
SH061	BJC-600J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/360dpi)	¥9,800
U0583	LBP-B406G(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥17,800
U0563	LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥19,800

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	品名	価格
U7031	INTER-240BN(ICM)(98FELLOW用/240MB)	¥8,200
U7789	LHD-D540K(ロジテック)(98FELLOW用/540MB)	¥18,400
U0971	INTER-240AN(ICM)(98MATE用/240MB)	¥8,200
U7670	LHD-MA540PA(ロジテック)(98MATE用/540MB)	¥18,400
U0425	EN-125NP(エレコム)(98NOTE用/125MB)	¥5,000
U0071	LHD-NS260(ロジテック)(98NOTE用/260MB)	¥10,500
U7645	TRUST-NE340(テクサ)(98NOTE用/340MB)	¥15,300
U7796	DNN-497(メルコ)(98NOTE用/497MB)	¥16,800
U7644	PC-HD540N(NEC)(98NOTE用/540MB)	¥18,400
U7833	PC-HD850H(NEC)(内蔵:XA,XF,XN,XP,XS用)	¥19,800

メモリ

注文No.	品名	価格
U0056	RCS-2000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U7111	PIO-98NT2-4M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥2,000
U7096	NA34-4M I/O(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥2,000
U0729	ENA-8000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥4,000
U7078	NR34-4M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥2,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)	¥4,000
U0776	PC-9821NE-B01(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB)	¥2,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥4,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB)	¥4,000
U0714	PC-9821N-B03(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用16MB)	¥4,800
U7088	NB64-8M(I/O)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
U0040	MTA-4000L(メルコ)(PC-9801T/W,F用4MB)	¥2,000
U0093	PC-9801FA-01(NEC)(PC-9801FA用2MB)	¥1,000
U0041	EFA-4000(メルコ)(PC-9801FA用4MB)	¥2,000
U0589	FA34-8M(I/O)(PC-9801FA用8MB)	¥4,000
U7822	EXB-4M(メルコ)(PC-9801BX2.3.4,BS2,BA2.3PC-9821BP,BE用4MB)	¥2,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用4MB)	¥2,000
U0020	AP34-4M(I/O)(PC-9821AP2,AS2用4MB)	¥2,000
U0081	EAC-8M(メルコ)(PC-9821AP2,AS2用8MB)	¥4,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥4,000
U0876	XMC-2000(メルコ)(増設RAMサブボード2MB)	¥1,000
U7055	PC-9821A-B04L(NEC)(増設RAMサブボード16MB)	¥4,800
U7120	EMF-4M(メルコ)(旧Pentium機対応4MB(Pentium系は2枚1組)(パリ有)	¥2,000
U7054	EMF-8M(メルコ)(旧Pentium機対応8MB(Pentium系は2枚1組)(パリ有)	¥4,000
U7051	NE-SIM32-H8M(I/O)(PC-9821CB2,B*,AP2,XE,XS,XP,XN用8MB)(パリ無)	¥4,000
U7768	NE-SIM36-H8M(I/O)(PC-9821CE2,CS2,CX,CB,AP2,AP3,TS用8MB)(パリ有)	¥4,000
R0124	NE-SIMXA-8MX2(I/O)(旧Pentium機対応8M×2/16MB/パリ有)	¥4,800
U0199	MRL-4000(メルコ)(PC-98RL2,5用4MB)	¥2,000
U7735	141684-291(コンパック)(PROLINEA XE用4MB)	¥2,000
J0531	AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB)	¥2,000
U7296	DV-SIM36-H8M(I/O)(72pinパリティビット有/70ns:8MB)	¥4,000
U7297	DV-SIM36-H16M(I/O)(72pinパリティビット有/70ns:16MB)	¥4,800
U0871	DIM-8M(I/O)(PowerMac用8MB(168pin/64bit))	¥4,000
U7587	AD-16M168N(アドテック)(PowerMac7500/8500/9500用16MB)	¥4,800
U7736	MB85342-60(Apple)(PowerMac6100用8MB)	¥4,000
U7173	ADB-16M(アドテック)(Macintosh用16MB)	¥4,800
U7589	ADV-8M72EDF(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:8MB/EDO)	¥4,000
U0850	ADV-P2DR16M(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:16MB/EDO)	¥4,800
U7800	VMH-64MH(メルコ)(72pinEDO対応SIMM:64MB(32M×2)/EDO)	¥19,200

周辺機器

注文No.	品名	価格
U7829	PC-9821CX-E01(NEC)(オーバードライブプロッセサ:9821CX用)	¥10,000
U6020	PC-9821N-E01(NEC)(オーバードライブプロセッサ:SX33−DX2/50)	¥10,000
U0988	MO487(Apple)(キーボード:マッキントッシュ用)	¥3,000
U9020	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥1,900
U7682	JCP-1000T(メルコ)(プリンタバッファ:1MB)	¥6,000
U7805	HWP-8000(メルコ)(プリンタバッファ:8MB)	¥19,800
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス:98用カウント機能付)	¥500
U0603	PC-HF103(NEC)(外付3.5インチFDD×1+100HD)	¥8,000
U0621	PC-FD312R(NEC)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
U0383	PC-FD512R(NEC)(外付5インチFDD×2)	¥13,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。(6月25日現在)

●全商品動作チェック・クリーニング済
●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK

SHOPも通販もカードご利用OK!

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

PCNET パシフィックネット
通販専用ダイヤル **03-3733-1441**
FAX.03-3733-1440
株式会社パシフィックネット 〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間/月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30

TEL06-644-0554

電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体一例>

PC-98NX	VM35/3XC		¥365,000
PC-98NX	VM35/3XD		¥372,000
PC-98NX	VM35/3ZC		¥287,000
PC-98NX	VM35/3ZD		¥294,000
PC-98NX	VM30/3XC		¥312,000
PC-98NX	VM30/3XD		¥318,000
PC-98NX	VM30/37C		¥273,000
PC-98NX	VM30/37D		¥279,000
PC-98NX	VS35/37A		¥286,000
PC-98NX	VS30/37C		¥227,000
PC-98NX	VS30/37D		¥234,000
PC-98NX	VS30/35C		¥201,000
PC-98NX	VS30/35D		¥208,000
PC-98NX	VC33/3FC		¥352,000
PC-98NX	VC33/3FD		¥359,000
PC-98NX	VC26/3XC		¥247,000
PC-98NX	VC26/3XD		¥253,000
PC-98NX	VC26/3ZC		¥174,000
PC-98NX	VC26/3ZD		¥180,000
PC-98NX	VC23/3XC		¥213,000
PC-98NX	VC23/3XD		¥219,000
PC-98NX	VE26/37C		¥213,000
PC-98NX	VE26/37D		¥219,000
PC-98NX	VE26/35C		¥187,000
PC-98NX	VE26/35D		¥193,000
PC-98NX	VE23/35C		¥146,000
PC-98NX	VE23/35D		¥152,000
PC-98NX	VE23/35A		¥128,000
PC-98NX	VE23/3ZA		¥102,000
PC-98NX	VS33D/M7	CD2	¥390,000
PC-98NX	VS33D/M7	DD2	¥395,000
PC-98NX	VS33D/M7	CB2	¥298,000
PC-98NX	VS33D/M7	DB2	¥304,000
PC-98NX	VS30D/M7	CA2	¥268,000
PC-98NX	VS30D/M7	DA2	¥249,000
PC-98NX	VS30D/MZ	CA2	¥224,000
PC-98NX	VS30D/MZ	DA2	¥230,000
PC-98NX	VS26D/M7	CA2	¥237,000
PC-98NX	VS26D/M7	DA2	¥212,000
PC-98NX	VS26D/S7	CA2	¥210,000
PC-98NX	VS26D/S7	DA2	¥216,000
PC-98NX	VS26D/S5	CA2	¥191,000
PC-98NX	VS26D/S5	DA2	¥197,000
PC-98NX	VS26D/SZ	CA2	¥184,000
PC-98NX	VS26D/SZ	DA2	¥190,000
PC-98NX	VS23D/S7	CA2	¥195,000
PC-98NX	VS23D/S7	DA2	¥201,000
PC-98NX	VS23D/S5	CA2	¥181,000
PC-98NX	VS23D/S5	DA2	¥187,000
PC-98NX	VS20C/S7	CA2	¥181,000
PC-98NX	VS20C/S7	DA2	¥187,000
PC-98NX	VS20C/S5	CA2	¥148,000
PC-98NX	VS20C/S5	DA2	¥154,000
PC-98NX	VA26D/WX	AAB43	¥410,000
PC-98NX	VA23D/TX	AAN23	¥308,000
PC-98NX	VA23D/WX	AAA33	¥310,000
PC-98NX	VA23D/WS	AAA23	¥285,000
PC-98NX	VA23C/WX	AAA23	¥238,000
PC-98NX	VA20C/BS	AYT23	¥208,000
PC-98NX	VA20C/WS	AYA23	¥208,000
PC-98NX	VA20C/WD	AYA23	¥175,000
PC-98NX	VP26C/WX	AA1	¥267,000
PC-98NX	VP16C/WS	AA1	¥200,000
PC-98NX	VP13C/WS	A1	¥163,000
PC-98NX	LW26/34A		¥474,000
PC-98NX	LW23/34A		¥302,000
PC-98NX	LW23/33C		¥252,000
PC-98NX	LW23/33D		¥258,000
PC-98NX	LW20/32A		¥214,000
PC-98NX	LW20/32C		¥226,000
PC-98NX	LW20/32D		¥232,000
PC-98NX	LW20/3DA		¥172,000
PC-98NX	LW20/3DC		¥200,000
PC-98NX	LW20/3DD		¥206,000
PC-98NX	LV20C/WS	CAF1	¥207,000
PC-98NX	LV20C/WS	DAF1	¥213,000
PC-98NX	LV16C/WS	CAF1	¥190,000
PC-98NX	LV16C/WS	DAF1	¥196,000
PC-98NX	AL20C/TS	AAF1	¥215,000
PC-98NX	AL13C/BSA1		¥133,000
PC-9821	Nr150/S20		¥195,000
PC-9821	V233	M7 C3	¥244,000
PC-9821	V233	M7 D3	¥250,000
PC-9821	V200	S7 C3	¥196,000
PC-9821	V200	S7 D3	¥203,000
PC-9821	V200	S5 C3	¥172,000
PC-9821	V200	S5 D3	¥176,000
PC-9821	Xa200/W30R		¥140,000
富士通	FMV-NU6	231	¥239,000
富士通	FMV-NU6	233	¥245,000
富士通	FMV-NU6	23D1	¥213,000
富士通	FMV-NU6	23D3	¥219,000
富士通	FMV-NU5	16X1	¥224,000
富士通	FMV-NU5	16X3	¥229,000
富士通	FMV-NU5	161	¥209,000
富士通	FMV-NU5	163	¥205,000
富士通	FMV-NU5	16D1	¥172,000
富士通	FMV-NU5	16D3	¥177,000
富士通	FMV-NC6	20	¥193,000
富士通	FMV-NC6	20D	¥161,000
富士通	FMV-NC3	13	¥139,000
富士通	FMV-S6	2671	¥213,000
富士通	FMV-S6	2673	¥219,000
富士通	FMV-S6	2651	¥187,000
富士通	FMV-S6	2653	¥193,000
富士通	FMV-M6	2653	¥148,000
富士通	FMV-513D6P1P13316/1.2G/CD		¥ 49800
東芝	ﾘﾌﾞﾚｯﾄ100PA-1254CA		¥150,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-370-X20		¥231,000
ｼｬｰﾌﾟ	PC-PJ1		¥267,000
松下	AL-N4T512J5		¥155,000
松下	AL-N3T520J5		¥265,000
松下	AL-N2T520J5		¥195,000
APPLE	ﾊﾟﾜｰﾌﾞｯｸG3/233(M6359J/A)		¥238,000
APPLE	G3/MT266		¥275,000
SONY	ﾊﾞｲｵ PCG-737		¥300,000
SONY	ﾊﾞｲｵ PCG-733		¥258,000
SONY	ﾊﾞｲｵ PCG-723		¥215,000
SONY	ﾊﾞｲｵ PCG-505X/64		¥205,000
SONY	ﾊﾞｲｵ PCG-505EX/64		¥255,000
TRIGEM	ｼﾞｪﾑｽｰｲｼｮﾝ	2525MMX166/16/1.2G/CDD	¥ 68,000

ﾒﾋﾞｳｽ､ｱﾌﾟﾃｨﾊﾞ､東芝､富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は6月20日の価格の一部です。
雑誌が出た時は変わっています。

<ﾓﾆﾀｰ一例>

三菱	RD-17GZ	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 58,000
三菱	RD-17GR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 53,000
SONY	CPD-17GS	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 59,500
CaNtury	MODEL4000PCI	9ｲﾝﾁLCD/DSTN	¥ 34,800

<ﾌﾟﾘﾝﾀｰ一例>

NEC	Picty300	¥ 15,800
NEC	Picty80L	¥ 11,800
ｷｬﾉﾝ	BJC-250J	¥ 19,800
ｷｬﾉﾝ	BJC-420J	¥ 17,800
ｷｬﾉﾝ	BJC-430J	¥ 25,000
ｷｬﾉﾝ	BJC-465J	¥ 44,000
ｷｬﾉﾝ	BJC-700J	¥ 36,000
ｴﾌﾟｿﾝ	PM-750C	¥ 38,500
ｴﾌﾟｿﾝ	PM-600C	¥ 26,000
ｴﾌﾟｿﾝ	PM-2000C	¥ 47,500

<周辺機器一例>

98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIM	I/O	NX-S100-64M	¥ 19,800
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIM	I/O	NX-SD41-32M	¥ 9,800
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用ECC	I/O	NX-ECC41-32M	¥ 11,000
98NXﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ用EDO	I/O	NX21-64M	¥ 17,800
98NXﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ用EDO	I/O	NX646-32M	¥ 9,000
EDO	I/O	NE-EDO-32MX2T	¥ 17,000
ECC EDO	I/O	NE-ECC-32MX2T	¥ 18,000
98Na,Nb,La用	ﾒﾙｺ	ENB-32MH	¥ 5,800
ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ	電波	XRGB-2	¥ 19,800
HDD	I/O	HDVS-U4.3G	¥ 37,000
HDD	I/O	HDVS-U4.G/UPCI	¥ 45,000
MOD	I/O	MOF-S640B	¥ 46,800
MOD	I/O	MOF-H640B	¥ 52,800
MOD	I/O	MOF-S640	¥ 50,800
LANﾎﾞｰﾄﾞ	ﾒﾙｺ	LCI-T2S	¥ 5,800
NS/A用CPUｱｸｾﾗﾚｰﾀ	ﾒﾙｺ	HNS-25T	¥ 3,800
Nd,Ne2CPUｱｸｾﾗﾘｰﾀ	ﾒﾙｺ	HND-25TS	¥ 3,800
ｿﾌﾄ付ｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ	ｱﾀﾞﾌﾟﾃｯｸ	AVA1502AE(SCSI/ISA)	¥ 4,800
SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ	ﾛｼﾞﾃｯｸ	LHA-DV1522(ISA)	¥ 7,800
ﾉｰﾄ用CD-ROM	PIONEER	PCP-PR1W 10倍	¥ 19,800
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ｵﾘﾝﾊﾟｽ	C-1400L	¥ 74,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ｵﾘﾝﾊﾟｽ	C-840L	¥ 50,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	NIKON	CoolPix300+KIT	¥ 32,800
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	SONY	DSC-F3-S	¥ 32,800

<音源一例>

ﾛｰﾗﾝﾄﾞ	SC88PRO		¥ 56,800
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ	SC88ST/PRO		¥ 44,800
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ	ﾐｭｰｼﾞ郎88Pro	DTM88PRW	¥ 63,000
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ	ﾐｭｰｼﾞ郎88Pro	DTM88PSW	¥ 52,500

<ﾜｰﾌﾟﾛ一例>

各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

NEC	JXS700	¥110,000
ｼｬｰﾌﾟ	WD-M900	¥108,000
ｼｬｰﾌﾟ	MR-2	¥119,000
東芝	JW-V860	¥ 82,000
東芝	JW-V880	¥ 88,000
東芝	JW-V980	¥109,000

<電子手帳・ﾓﾊﾞｲﾙｷﾞｱ・ﾑｰﾋﾞｰ一例>

ｶｼｵ	ｶｼｵﾍﾟｱA51+ｸﾚﾄﾞｰﾙ､ﾘﾁｳﾑ	¥ 30,800
SHARP	MI-610DC	¥ 86,000
SHARP	MI-506DC	¥ 68,000
SHARP	PA-Z500	¥ 4,980
SHARP	PA-Z300	¥ 3,980
SONY	DCR-TRV7+IF9	¥120,000
SONY	CCD-TRV95K	¥ 95,000
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	NV-DS5+DS5	¥120,000
SHARP	VL-PD1+KT96	¥100,000
SHARP	VL-EF1-S+KT97	¥ 94,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
- ●格安ショップメイドDOS/Vあり。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!2千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098
- ●その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

代金引き替えOK!
超低金利ローンOK!!

◆HP http://galaxy.nst.co.jp/~prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

中古コーナー(一例)　ネットU-COM http://galaxy.nst.co.jp/~prot1/

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	110,000〜	130,000〜
PC9821 VIO/S5（V13は1万円高）	40,000〜	55,000〜
PC9821 VIO/S7（V13は1万円高）	50,000〜	65,000〜
PC9821V16 S5（M7は2万円高）	60,000〜	75,000〜
PC9821 V2OS5（M7は2.5万円高）	70,000〜	85,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T（Ceは1万円安）	12,000〜	27,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	30,000〜	45,000〜
PC9821Ct20（Ct16は4万円安）	100,000〜	130,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は5千円高)	40,000〜	60,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は1.5万円安、H7は1万円高）	60,000〜	80,000〜
PC9821Nr166X30F（NW150は1万円安）	160,000〜	190,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	30,000〜	45,000〜
Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	130,000〜	170,000〜
PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は3万円高）	90,000〜	110,000〜
PC9801NS,BA,BX2,BA2,BX3,AS,AP	5,000〜	10,000〜
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは1万円安）	13,000〜	25,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	15,000〜	25,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	15,000〜	25,000〜
PC9821Lt2/7A（La10S8は3万円高）	40,000〜	60,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	70,000〜	85,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は1万円高）	90,000〜	105,000〜
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	115,000〜	140,000〜
PC9821Nr15/S14F（S10は1万円安）	130,000〜	160,000〜
PCG505（Xは2万、EXは5万円高）	150,000〜	175,000〜
LV16C/WDCAF1（LV13Cは2万円安）	110,000〜	130,000〜
FMV-NU5163（NU3163は1万円安）	170,000〜	195,000〜
MN350X16（340×15は5万円安）	170,000〜	195,000〜
ペンティアム133,DOS/V機（P166は1万、P200は3万円UP）	30,000〜	40,000〜
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	12,000〜	22,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000〜	40,000〜
MSX用ディスクドライブ	5,000〜	12,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000〜	20,000〜
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000〜	35,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000〜	16,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	4,000〜	9,000〜
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高)	45,000〜	75,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1万円高）	10,000〜	30,000〜
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	7,000〜	14,000〜
リブレット50（30は2万円安、70は2万円高）	50,000〜	70,000〜
ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは1万円安）	35,000〜	45,000〜
電波 XRGB-1	8,000〜	14,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク

〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

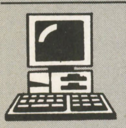
注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

ちょっと便利!!

情報ハウスホームページ



利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内募集等のお知らせなどを掲示中です。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

インターネット情報

毎日アクセスで在庫状況をチェック！そんな方が多くなりました。掲示内容は随時更新をしますので、いつも最新の在庫状況がご覧になれます。（メニュー形式になっています）

アドレス(もちろん24時間オープン!)

http://www.din.or.jp/~jhousef1/

買取見積りの申込みも簡単，簡単!!

jhousef1@din.or.jpまたはHP内のフォームにてどうぞ

そふとぷれすはお申込日当日発送が基本
ソフトの注文方法もTEL.FAX.封書
電子メールと４種類を用意!!　あなたの
ライフスタイルに合わせてお選び下さい

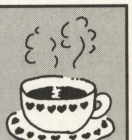
中古パソコン&ソフト全国通販SHOP

情報ハウス

☎0462(57)1605

多くの方にご利用頂いています

パソコンゲームランド 情報ハウスが熱いぞ!!



ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす ありがとう　好評です。

情報ハウスでは，根強い人気のMSX．PC−88．X1などの旧型のパソコンからX68000やPC−98 FM−TOWNS．Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。(常時ソフトの追加と削除の繰返し)古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!!　この在庫リストをご希望の方は，80円切手8枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(月1回2ヶ月間，計2回お送りします。)

そふとぷれす対象ソフト(お捜しソフト見つかるかも？)
＊MSX1/2　＊PC−9801/21(3.5/5/CD)
＊FMタウンズ　＊PC−8801　＊X68000
＊Windows用(95/兼用)他（現在は機種別ではなく総合リストです。）

ゲームソフト買取中で〜す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。
情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC−98シリーズ(3.5/5/CD)　＊PC−8801シリーズ
＊FM−TOWNS　＊X68000(5)　＊MSX1/2シリーズ
＊X1/turbo　＊FM77/AV　＊Windows(95/兼用)
＊テープ版ソフト(MSX・X1・88)　＊PC−6601用(FD)
＊マスターシステム/マークIII(本体・周辺機器・ソフト)
＊各種周辺機器(MSX・X1・X68000・FM−TOWNS用　他)

MSX／X1／X68Kの関連書籍買取りOK!!

(プログラム集，テクニック，使いこなし等，FD付月刊誌など…まとめて買取りします。)

お知らせ

■**そふとぷれす**は，どなたでもお申込みは可能ですがインターネットをご利用の方はホームページ版のご利用をオススメします。
■買取り査定をご希望の方はFAX・封書・メールのいずれかでお願いします。(お電話はご遠慮下さい。)

お願い（宅配便かゆうパックでお送り下さい）
買取品を送られる場合は，住所．氏名．電話番号．品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証．学生証．パスポート．保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC−98．X68000．FM−TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX．封書．Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは10本以上で現在実施しています。PC係

パソコン＆周辺機器 買取実施中!!

迅速処理!!

＊PC−9821P133〜　＊PC−88FH〜　＊MSX2(FD)〜
＊68000(2MB)〜　＊FMタウンズII〜　＊X1turbo〜
＊68/タウンズ/X1専用CRT　＊3modeCRT　＊FDD(W)
＊98専用HDD(240MB〜I/F付)他　(Mac/Noteは不可)

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。　ハガキ・FAXのお問合せ大歓迎!!

Computer Communication　(パソコンライフサポートSHOP)

情報ハウス

神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605（日・祝 休業）〒228−0024
FAX0462(57)1610　営業時間PM12:00〜PM7:00

けっこう安い

旧機種から新機種まで パソコン全国通販

業者価格で 新品中古 高額買取

ホームページ情報

・オークションコーナー
様々な機種をお客様の好きなお値段でオークションして頂くコーナーです。

・超特価コーナー
1品限りのお買得商品、アウトレット品など特価情報が盛りだくさんのページです。

・本日の在庫コーナー
最新の在庫情報、オーダーフォームにて簡単にご注文いただけます

・ホームページ作成いたします！
即戦力になる業務用ホームページ作成します。ドメイン取得などのサービスも行っています。お気軽にご連絡下さい。

ご注文方法

①在庫確認後、ご注文下さい。［お電話 FAX ホームページ］

②お支払い方法を決めて下さい。［銀行振込 郵便振込 代金引換］

③振込の場合は入金確認後、代金引換の場合は即日発送いたします。

買取方法

新品・中古共まず査定いたしますのでお電話、FAX、ホームページにてご連絡下さい

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信下さい、又ホームページでもご覧になれます。
★ご来店のお客様はカードでのお支払いOK
★右記リスト以外にも色々あります（取寄も可能）
★複数台ご購入の場合さらに値引きします お気軽にご相談ください 担当）中本
★発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は￥1500、代引き手数料は￥1000

WINDOWSマシン

NEC V16/S5VD2 (Pentium166/32MB/1.6GB/8xCD/33.6KBPSﾓﾃﾞﾑ/音源/PowerVR 2MB/15″ﾏﾙﾁｽｷｬﾝCRT)	¥125,000
NEC Xa13/W12 (Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/音源)	¥ 89,800
FUJITSU FMV516D7 (Pentium166/16MB/2.5GB/8xCD)	¥ 79,800
FUJITSU FMV513D7 (Pentium133/16MB/1.6GB/8xCD)	¥ 67,800
EPSON VT575R (Pentium75/24MB/800MB/4xCD/ﾀﾜｰ型)	¥ 39,800
COMPAQ DESKPRO2620T/2500CD (PentiumPRO200/32MB/2.5GB/8xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/ﾀﾜｰ型)	¥ 84,800
COMPAQ DESKPRO5133/4M2000ML/CDS (Pentium133/16MB/2.1GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/音源)	¥ 69,800
COMPAQ DESKPRO5133/5M1080MX/CDS (Pentium133/16MB/1GB/4xCD/MGA2MB/音源/ﾀﾜｰ型)	¥ 65,800
COMPAQ DESKPRO5100/4M1200/CDS (Pentium100/16MB/1.2GB/4xCD/音源)	¥ 49,800
COMPAQ DESKPRO590/4M420W/QV (Pentium90/8MB/420MB/4xCD)	¥ 34,800
COMPAQ DESKPRO XL575M1050/CDS (Pentium75/16MB/SCSI_1GB/SCSI_2xCD/音源)	¥ 39,800
DELL OptiPlex GXI5200M (Pentium2006/32MB/3GB/8xCD/音源)	¥ 88,000
DELL OptiPlex GXI5166L (Pentium166/32MB/2GB/8xCD/音源)	¥ 74,800
DELL OptiPlex GXM5133M (Pentium133/16MB/1.6GB/4xCD/音源)	¥ 62,800
DEC CELEBRIS FR965JA-WD (Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/ADAPTEC_AHA2940SCSI/音源/ﾀﾜｰ型)	¥ 69,800
DEC CELEBRIS FR955JA-WD (Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/音源)	¥ 62,800

※上記本体＋モニタはセット割引いたします。

NEC PC98シリーズ デスクトップ

9821Ap3/U8W(486DX4-100 86 CD 340MHD)	¥ 59,800
9821Xe/U7W(486SX-33 3.5″ 200MB)	¥ 34,800
9821As/U2 (486DX-33 3.5″ 86)	¥ 26,800
9801BX/U2 (486SX-20 3.5″)	¥ 19,800
9801DA2 (386DX-20 5″ FM)	¥ 12,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート

9821Ne250 (486SX-33 TFTｶﾗｰ 250MHD)	¥ 59,800
9801NA/C120(486SL-20 TFTｶﾗｰ 120MHD)	¥ 49,800
9801NC (386SX-20 TFTｶﾗｰ)	¥ 35,800
9801NS/E (386SX-16 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 22,800

ﾉｰﾄ用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/540M ¥19,800 等

モニタ

RD-17Y (17″ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024)	¥ 39,800
171FS (17″ﾏﾙﾁ 640*480-1280*1024)	¥ 34,800
KM153 (15″ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768)	¥ 26,800
RD15D (15″ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768)	¥ 26,800
DX1595N (15″ﾏﾙﾁ 640*480-1280*1024)	¥ 24,800
その他15／17インチ ﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ	¥ 19,800～
KD-882 (15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 6,800
その他9801ノーマルモニタ	¥ 4,800～

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ (NEC CANON EPSON 等)	¥ 7,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ (15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	¥ 7,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ (10″ 熱転写方式)	¥ 5,800～
その他旧型プリンタ	¥ 3,800～

ハードディスク／フロッピードライブ

PC－9801シリーズ 内蔵40M～	¥ 6,500～
外付 1G (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 25,800
外付540M (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 19,500
内蔵 1G (DOS/V,98 IDE)	¥ 14,800
内蔵540M (DOS/V,98 IDE)	¥ 9,800
外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付)	S ¥ 6,800 / W ¥ 11,500
外付3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付)	S ¥ 7,800 / W ¥ 11,500

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

72PSIMM P付 8M ¥2,500 /16M ¥ 5,800 /32M ¥ 9,800
98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥2,800 /4M ¥ 4,800 /8M ¥8,500
98各本体専用メモリ2M ¥2,800/4M ¥4,800/8M ¥8,500
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等)¥ 2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 2M ¥2,800 /4M ¥4,800 /8M ¥8,500

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1／X68000／MZ	¥ 9,800～
NEC 60／66／80／88	¥ 7,800～
各社 MSX／MSX2／MSX2+	¥ 5,800～

その他

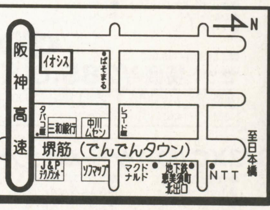
外付SCSI CD-ROM 4倍速 ¥9,800 / 8倍速 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥4,800/x6 ¥6,800/x24 ¥15,800
モデム 28800bps ¥6,800 / 33600bps ¥9,800
各種98,DOS/V用ﾏｳｽ ¥ 1,000～ / ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 2,500～
音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ 86等 98,DOS/V) ¥ 5,800～
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 7,800～
各社SCSIボード(98,DOS/V) ¥ 5,800～
MACディスプレイ変換コネクタ ¥ 1,000
※各社DOS/V、98ﾊﾟｰﾂ類等色々あります

今月の久保店長候補 これはイケてる！コーナー

◎NEC PC9801CS5 特価￥12,800
(386SX-16/1.6MRAM/40MHD/3.5″FDDx2/FM音源内蔵)
CRT一体型なのでこれ一台でゲーム等に使えます
◎日立 FLORA PC-1010NA98D2
(486SLC-50/12MRAM/170MHD/3.5″FDDx1/DSTNカラー)
DOS／Vカラーノートでこの価格 ￥19,800
ペンティアム搭載の本体とモニタセットはお得です
17インチなら3万円、15インチなら2万円で！
★★★★★★★ 高額買取指定商品！★★★★★★★
Pentium133～200の本体(98ｼﾘｰｽﾞ,DOS/V) ¥25,000～
IDEﾊｰﾄﾞﾃﾞｨｽｸ 1GB～ ¥ 5,000～
インターネットにて、ネットオークション開催中！
多彩なコーナー有、アクセスお待ちしています。
リストにない物も色々有、電話を入れてチェック！
お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

ホームページアドレス	http://www.iosys-net.com/
メールアドレス	sales@iosys-net.com
銀行でのお振り込み先	三和銀行 恵美須支店 普通3716132 イオシス
郵便でのお振り込み先	記号：14150 番号：80849701 イオシス

TEL(06)631-6695 FAX(06)631-6697
営業時間11：00～19：00 年中無休
ご注文の際は、在庫確認を必ずして下さい



イオシス
IOSYS
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13

Windows95/98ユーザーのための

ハードディスク活用ガイド

神崎 洋治・西井 美鷹 著 ◎B5判変形 定価1,600円（税込）

すべてのパソコンユーザーの悩み ハードディスクの容量不足,整理ベタを徹底解決！

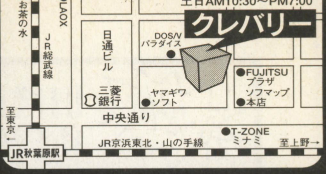
■Windows95快適チューンナップ！
■ハードディスク整理法
■ファイル管理の達人
■ハードディスクのメンテナンス
■バックアップをしよう
■高速化大作戦
■ハードディスク購入のポイント
■ハードディスクの増設

電波新聞社 販売部
〒141-8751 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL(03)-3445-6111

パソコンショップ **クレバリー**

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

★営業時間／平日AM11:00～PM7:00
土日AM10:30～PM7:00



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00～PM7:00

*一太郎8モデルをWord98モデルに変更される場合は¥7,500プラスとなります。

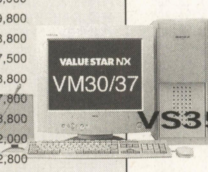
★周辺機器特価販売中!! 代金引換の着払いもご利用頂けます。詳しくは、お電話にてお問い合せください。

★パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX 新発売!!

VM30/37C(D*) ゲームセット

- ●VM30/37C(一太郎モデル) 定価¥428,000
- ●下級生 WIN95版 定価¥ 9,800
- ●ホワイトアルバム 定価¥ 8,800
- ●デアボリカ 定価¥ 7,500
- ●キミにSteady 定価¥ 8,800
- ●デザイア・完全版 定価¥ 7,800
- ●錬金術の娘 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー 定価¥ 2,000
- ●マウスパッド 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 定価¥ 4,800



新発売

■合計定価¥489,100
セット特価 ¥365,000

24回	初¥ 9,732	月¥ 9,700×23	ボ¥48,000×4
42回	初¥10,910	月¥10,900×41	ボ なし

VM30/37C(D*)基本セット

- ●VM30/37C
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

新発売

■合計定価¥455,000
セット特価 ¥332,000

24回	初¥10,066	月¥ 9,700×23	ボ¥38,000×4
42回	初¥13,265	月¥ 9,800×41	ボ なし

VS35/37A基本セット

- ●VS35/37A
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

DVD-ROM ワープロなし

■合計定価¥475,000
セット特価 ¥345,800

24回	初¥ 9,932	月¥ 9,700×23	ボ¥42,000×4
42回	初¥13,963	月¥10,200×41	ボ なし

VM30/3XC(D*) ゲームセット

- ●VM30/3XC(一太郎モデル) 定価¥488,000
- ●下級生 WIN95版 定価¥ 9,800
- ●ホワイトアルバム 定価¥ 8,800
- ●デアボリカ 定価¥ 7,500
- ●キミにSteady 定価¥ 8,800
- ●デザイア・完全版 定価¥ 7,800
- ●錬金術の娘 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー 定価¥ 2,000
- ●マウスパッド 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 定価¥ 4,800

新発売

■合計定価¥549,100
セット特価 ¥408,000

24回	初¥10,571	月¥ 9,900×23	ボ¥59,000×4
48回	初¥12,518	月¥10,700×47	ボ なし

VM30/3XC(D*)基本セット

- ●VM30/3XC
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

新発売

■合計定価¥515,000
セット特価 ¥375,000

24回	初¥10,305	月¥10,100×23	ボ¥48,000×4
42回	初¥13,242	月¥11,100×41	ボ なし

VM35/3XC(D*)基本セット

- ●VM35/3XC
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

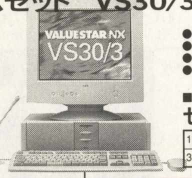
新発売

■合計定価¥597,000
セット特価 ¥429,800

30回	初¥10,617	月¥10,100×29	ボ¥42,000×5
48回	初¥14,383	月¥11,200×47	ボ なし

VS30/37C(D*)ゲームセット

- ●VS30/37C
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ



新発売

■合計定価¥419,100
セット特価 ¥318,000

20回	初¥10,208	月¥ 9,800×19	ボ¥57,000×3
36回	初¥11,532	月¥10,700×35	ボ なし

VS30/37C(D*)基本セット

- ●VS30/37C
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

新発売

■合計定価¥385,000
セット特価 ¥285,000

18回	初¥10,180	月¥ 9,700×17	ボ¥50,000×3
30回	初¥14,012	月¥11,300×29	ボ なし

VE26/37C(D*)ゲームセット

- ●VE26/37C
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ

新発売

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥295,000

20回	初¥ 9,905	月¥ 9,700×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥12,001	月¥ 9,900×35	ボ なし

VE26/37C(D*)基本セット

- ●VE26/37C
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

新発売

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥262,000

18回	初¥10,418	月¥10,100×17	ボ¥39,000×3
30回	初¥12,822	月¥10,400×29	ボ なし

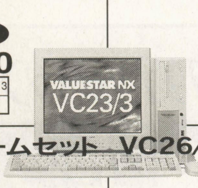
VS30/35C(D*)ゲームセット

- ●VS30/35C
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ

新発売

■合計定価¥379,100
セット特価 ¥288,000

18回	初¥10,159	月¥10,000×17	ボ¥50,000×3
30回	初¥13,551	月¥11,500×29	ボ なし



VC23/3XC(D*)ゲームセット

- ●VC23/3XC
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ

新発売

■合計定価¥389,100
セット特価 ¥295,000

18回	初¥10,360	月¥10,100×17	ボ¥52,000×3
36回	初¥12,001	月¥ 9,900×35	ボ なし

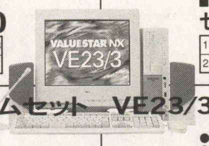
VE26/35C(D*)ゲームセット

- ●VE26/35C
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ

新発売

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥268,000

18回	初¥10,284	月¥ 9,900×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥13,021	月¥10,700×29	ボ なし



VE23/35Aゲームセット

- ●VE23/35A
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ

新発売 ワープロなし

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥205,000

15回	初¥10,273	月¥10,000×14	ボ¥42,000×2
24回	初¥10,872	月¥10,000×23	ボ なし

VC26/3XC(D*)ゲームセット

- ●VC26/3XC
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ

新発売

■合計定価¥449,100
セット特価 ¥338,000

24回	初¥10,689	月¥ 9,700×23	ボ¥40,000×4
42回	初¥10,257	月¥10,100×41	ボ なし

VC26/3XC(D*)基本セット

- ●VC26/3X
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

新発売

■合計定価¥415,000
セット特価 ¥305,000

20回	初¥10,889	月¥10,000×19	ボ¥50,000×3
36回	初¥11,676	月¥10,200×35	ボ なし

VE23/35C(D*)ゲームセット

- ●VE23/35C
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ

新発売

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥225,000

15回	初¥10,038	月¥ 9,900×14	ボ¥54,000×2
24回	初¥13,167	月¥10,900×23	ボ なし

VE23/35C(D*)基本セット

- ●VE23/35C
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

新発売

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥192,000

15回	初¥10,058	月¥10,000×14	ボ¥34,000×2
20回	初¥13,153	月¥11,000×19	ボ なし

NOTE & PC-9821シリーズ

NOTEシリーズ

新発売

- ●LW23/33(C·D)
- ●LW20/32(C·D)
- ●LW20/3D(C·D)
- ●LW26/34A
- ●LW23/34A
- ●LT23/34A
- ●LB20/30A
- ●PC-9821Nr150/S20

クレバリー特価!!
詳しくはお問い合せください。

★BIBLO & Mebius他はお問い合せください。

PC-9821V200/S7-C3(D3*)ゲームセット

- ●PC-9821V200/S5-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN95版
- ●ホワイトアルバム
- ●デアボリカ
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘

■合計定価¥424,100
セット特価 ¥289,900

20回	初¥10,395	月¥10,000×19	ボ¥45,000×3
36回	初¥12,896	月¥ 9,700×35	ボ なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)ゲームセット

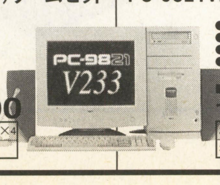
- ●PC-9821V200/S5-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN95版
- ●ホワイトアルバム
- ●デアボリカ
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘

■合計定価¥384,100
セット特価 ¥265,000

18回	初¥10,298	月¥ 9,700×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥12,361	月¥10,600×29	ボ なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)ゲームセット

- ●PC-9821V233/M7-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN95版
- ●ホワイトアルバム
- ●デアボリカ
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘



■合計定価¥504,100
セット特価 ¥339,900

24回	初¥10,573	月¥ 9,800×23	ボ¥40,000×4
42回	初¥12,611	月¥10,100×41	ボ なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)基本セット

- ●PC-9821V233/M7-C3
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD40枚

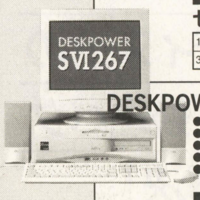
■合計定価¥445,000
セット特価 ¥289,800

20回	初¥10,472	月¥ 9,900×19	ボ¥45,000×3
30回	初¥13,907	月¥11,500×29	ボ なし

FUJITSU FMV-DESKPOWER

DESKPOWER SVI267* ゲームセット

- ●FMVS62671(一太郎モデル) 定価¥328,000
- ●下級生 WIN95版 定価¥ 9,800
- ●ホワイトアルバム 定価¥ 8,800
- ●デアボリカ 定価¥ 7,500
- ●キミにSteady 定価¥ 8,800
- ●デザイア・完全版 定価¥ 7,800
- ●錬金術の娘 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー 定価¥ 2,000
- ●マウスパッド 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 定価¥ 4,800



新発売

■合計定価¥389,100
セット特価 ¥299,800

20回	初¥10,473	月¥ 9,800×19	ボ¥50,000×3
36回	初¥10,747	月¥10,100×35	ボ なし

DESKPOWER SVI267*基本セット

- ●FMVS62671(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

新発売

■合計定価¥355,000
セット特価 ¥266,000

18回	初¥ 9,733	月¥ 9,700×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥11,768	月¥10,600×29	ボ なし

DESKPOWER SVI265*ゲームセット

- ●FMVS62651(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ

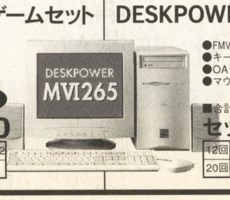
新発売

■合計定価¥349,100
セット特価 ¥269,800

18回	初¥ 9,716	月¥ 9,700×17	ボ¥45,000×3
30回	初¥12,256	月¥10,800×29	ボ なし

DESKPOWER MVI265*ゲームセット

- ●FMVM62651(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●下級生 WIN 95版
- ●ホワイトアルバム
- ●キミにSteady
- ●デザイア・完全版
- ●錬金術の娘
- ●デアボリカ



新発売

■合計定価¥279,100
セット特価 ¥219,800

15回	初¥10,223	月¥ 9,900×14	ボ¥51,000×2
24回	初¥11,788	月¥10,700×23	ボ なし

DESKPOWER MVI265*基本セット

- ●FMVM62651(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD40枚

新発売

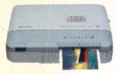
■合計定価¥245,000
セット特価 ¥186,800

12回	初¥10,258	月¥10,000×11	ボ¥44,000×2
20回	初¥11,029	月¥10,800×19	ボ なし

CD-ROM
Windows95
Vantage Master V2
Version2
待望のヴァンテージ・マスターV2遂に登場！
7月10日発売決定！
前作を購入している方へはバージョンアップサービスを実施！
詳しくは当社ホームページをご覧ください。
今度は通信対戦だ！
CPU戦は前哨にすぎない。
まだ見ぬ強豪があなたを待っている。
より進化した思考ルーチン
コンピュータの思考ルーチンを改良。より戦略性を高めるために、接近戦の強化や魔晶石の占拠率向上。逆属性であっても、その場の状況に一番適した召喚を行うようになり、おとり作戦が難しくなるなど、人間に近い思考ルーチンになっていて、上級者の方でもかなり手応えがUPしています。しかし、ただ難しくするだけでなく、easyモードでは、前作で難しいと感じた方や苦手な方など、初心者でも快適に進めるように改良されています。
バランスを追求した完全新作MAP！
シナリオモード、エキスパートモード、フリーバトルモードすべてが完全新作MAPですので、前作をプレイされた方でも新たな気持ちでプレイできます。思考ルーチンを変更したことにより各MAPのバランスも調整。より戦略性が高く、シナリオモードでは徐々に手強くなっていく実感が得られ、エキスパートでは、前作以上に厳しさがUP。全体的にバランスよく仕上っています。さらに、ネイティアルやマスターのバランスを改良。前作以上に絶妙な戦略が楽しめます。
通信対戦による知略対決の興奮
V2では、インターネット、LAN、モデム接続、シリアルケーブル接続によって通信対戦を楽しむことができ、対戦時にはチャット機能によって、対戦相手との会話を楽しみながらプレイできます。また、今回新たに追加された持ち時間設定機能により、ヴァンテージ・マスターの時間経過概念ともあいまって、スピーディでスリリングなゲーム展開を味わうことができます。また使用できるマスターやそのレベルはもちろん、召喚できるネイティアルや所持する魔法も自由に設定でき、ハンデをつけた対戦も行えます。そして前回隠れキャラだったファルコム歴代キャラもはじめから選択可能。よりSLGとしての純粋さを追求したネットワークバトルを存分に楽しんでください。
V2オリジナル特大ポスタープレゼント！
※詳しくは店頭で。数に限りがありますのでお早めに！ポスターがなくなり次第終了とさせていただきます。
大好評発売中！
ヴァンテージ・マスター
■動作環境
●CPU：Pentium／486DX2 66MHz以上
（Pentium 100MHz以上推奨）
●必要メモリ：16MB以上
●ハードディスク容量：27MB以上
●ディスプレイ：640×480ピクセル以上
256色表示可能
●CD-ROMドライブ：2倍速以上
●対応音源：Windows95対応のPCM音源、
CD-DA音源、MIDI音源（GM規格）
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.com
通信販売受付中！　簡単便利な当社ホームページの
オンラインショッピングコーナーをご利用ください。
URL http：//www.falcom.co.jp/

サイバーショットで好きなものを好きなように撮る。
プリンター、パソコンなどへ写真をコードレスで飛ばす。
ほら、動かない模型の船だって海の上を走りだす。

メモリー容量が8MBにアップ。最大約200枚撮れる。
さまざまな機種に画像が飛ばせる、赤外線画像通信規格IrTran－P対応。
35万画素 Wfine CCD™（ダブル ファインCCD）搭載。



サイバーショットから飛ばした画像をすぐにダイレクトプリント。キメが細かく色鮮やかな高画質。

Cyber-shot Printer
DPP-M55 標準価格49,800円（税別）

プリンターに飛ばす。 ダイレクトプリントや16分割プリンパシールを高画質で。

パソコンに飛ばす。 画像加工、年賀状等を簡単に制作。撮った後の楽しみがもっと拡がる。

アルバムに飛ばす。 MDデータディスクに最大2,000枚記録。音声も入れられる。

1.8型液晶モニター搭載メモリー内蔵方式デジタルスチルカメラ
DSC-F3［シルバー］ 標準価格68,000円（税別）

◎Cyber-shot の詳細がインターネットでご覧いただけます。
http://www.sony.co.jp/ProductsPark/Consumer/DSC

サイバーショットライフがもっと楽しくなる。「サイバーショット倶楽部」ホームページ開設中
http://www.so-net.or.jp/sony/cs-club/index.html
サイバーショットの楽しい使い方やユーザーの皆さんの作品を公開。サイバーショットファン、デジカメファンのための情報が満載です。

もっともっとデジタルで撮る、見る、飛ばす。
Cyber-shot F3

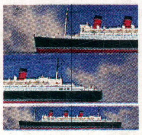
イラストの枠が楽しいプリンパ撮影。

10種類のイラスト枠を用意。そのままサイバーショットプリンターに飛ばせば、プリンパシールも簡単に作れる。

左右半分ずつ撮れるダブルショット撮影。

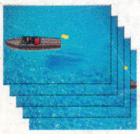
画面を左右に2分割して撮影。離れた場所で写した二人の2ショットや、一人二役の面白い写真も撮れる。

パノラマ合成（Windows版のみ）が簡単なレビュー撮影。※1



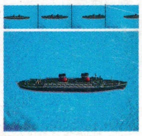
パソコンでパノラマ画像を作るときに便利。直前に撮影した画像を表示し、つなぎ目を確認しながら撮影できる。

写真が動く、アニメ撮影・再生機能。



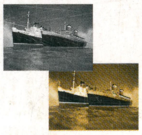
動きのあるものやシーンは、アニメモードで撮影。アニメーションを見るような連続再生が20コマまで楽しめる。

ベストショットを逃さないタイムマシン連写。



シャッターを押すタイミングがずれても、押した瞬間の前後を連写で記録しているので、貴重な一瞬を逃さない。

モノクロ撮影も、セピア撮影もできる。



モノクロでドラマチックに、またはセピアでロマンチックに。液晶モニターも同色になるので、イメージがつかみやすい。

撮った写真をパソコンで遊ぼう。『Pic'n'Roll（ピックンロール）』※2

●Webアルバムにして、みんなに配ろう。
画像を簡単にHTML形式に。WWWブラウザで表示できるのでいろんな人に見せられる。

●らくがき感覚で写真を演出。
（Windows版のみ）
画像にスタンプを押したり、絵や文字が書ける。プリンパ撮影用の枠も作れる。

※ほかにも多彩な画像加工を用意。「Pic'n'Roll」は、別売のパソコン接続キットに付属しています。

小さなボディに、ぎっしりデジタルテクニック。新サイバーショットF3

●商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。●ご購入の際は、必ず「保証書」の記入事項を確認のうえ、大切に保管してください。

＊本機からの画像データをパソコンで処理するには、別売のパソコン接続キットDSKIT－PC4（IBM PC/AT互換機・NEC PC-98シリーズのWindows®95用、Macintosh用）が必要です。IBM PC/AT 互換機（Windows®95用）へのコードレスデジタルアクセスは、IrDA搭載機の場合はパソコン接続キットDSKIT－PC4（別売）を、IrDAに未対応の機種の場合はパソコン接続キットDSKIT－PC4（別売）と赤外線通信アダプターキットDSKIT－IR2Wの両方を使用することで可能になります。対応機種など、詳しくは販売店にご相談いただくか、インターネットSony On Lineをご覧ください。パソコン接続キット（別売）に付属のケーブルを使えば、コードレスデジタルアクセスを行わなくてもパソコンに画像が取り込めます。詳しくは販売店にご相談ください。またサイバーショットプリンターDPP－M55（別売）を使えば、IBM PC/AT互換機（Windows®95用）、Macintosh（漢字Talk7.1以降）へのコードレスデジタルアクセスが可能です。※1：上のレビュー撮影の写真は概念図です。※2：別売のパソコン接続キットが必要です。●サイバーショットは、ビデオ端子がないアンテナ入力端子だけのテレビには接続できません。●パソコンからサイバーショットプリンター、デジタルピクチャーアルバムからテレビはケーブル接続となります。＊はがきの編集デザインは、サイバーショットパソコン接続キット（別売）付属のフォトレタッチ＆ペイントソフトや市販のグラフィックソフトで制作。また、シールはサイバーショットプリンター付属の「プリンパしようよ」で制作可能です。●画面はハメコミ合成です。●あなたが録画、プリントアウトしたものは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断で使用できません。●極性統一型DCプラグジャックはEIAJで規格統一したものです。故障の原因になりますので、必ず指定の商品をご使用ください。●モニターの表示画面は実際のものや絵、または写真と比較して色や形が異なることがありますのでご注意ください。●Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。Windows®95の正式名称はMicrosoft Windows®95 Operating Systemです。●Macintosh、漢字Talkは米国アップルコンピュータ社の登録商標です。●IBM、PC/ATは米国IBM社の登録商標です。●PC-98シリーズは日本電気株式会社の商標です。●ショールーム：東京／銀座数寄屋橋ソニービル　大阪／中央区心斎橋筋ソニータワー●お客様ご相談センター：東京(03)5448-3311／名古屋(052)232-2611／大阪(06)539-5111※この広告の掲載商品について詳しくお知りになりたい方はお近くのソニー商品販売店におたずねになるか、当社のお客様ご相談センターにお問い合わせください。●「Digital Dream Kids（デジタル・ドリーム・キッズ）」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。

Sony online
http://www.sony.co.jp/
「Sony online」は、インターネット上のソニーのエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。

Digital Dream Kids

特別定価550円 本体524円 雑誌18361-08 T1118361080551

第十七巻第八号通巻一九四号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九八年七月二十五日印刷　一九九八年八月一日発行

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一－十一－十五 電話○三(三四四五)六一一一

'98

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

8

創刊200 記念キャンペーン

楽しさいっぱい カラー・プリンタで遊ぼう！

Win98対応パソコン一覧

別冊付録 DOS/V製作

電波新聞社